

**"Железная стратегия"**

Убийца всегда возвращается на место преступления

Создание

**"Проклятых земель"**

Веселые истории, случившиеся во время разработки

**"Козаки" на тропе войны**

Таинственный редактор уровня найден!

**& Rulezz**

**В разработке:** C&C: Renegade, Dragon's Lair 3D, Joewind Dale, Heart of Winter, Iron Dignity (Взвод: Перевый конфликт), Master of Orion III: The Atrium, Medal of Honor, Allied Assault, Myth 3: The Wolf Age, Schizm: Mysterious Journey, Star Trek: Away Team, X-Com: Enforcer и 6 обзоров демо-версий!

**Вердикт "Мании":** ONI, Stupid Invaders, Agent, Легенды о рыцарстве, Отверженные: Тайна Темной Расы, Шерлок Холмс: Возвращение Морварта и 11 микрорецензий!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000-го года



Оптимизация Windows 95/98/Me \* Блок-пост на винчестере: защита ваших файлов  
Компьютерный почтальон: обзор почтовых клиентов \* История зарождения и становления жанра MUD  
Новые площадки для Counter-Strike: основы картостроения \* Выделка "шкур" в Quake III: Arena  
"Сапогал": игра на базе Genesis3D \* Извлекаем на свет игровые ресурсы \* Многое прочее

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 &gt;

Компьютер  
на базе процессора Intel® Pentium® III

**k-SYSTEMS® Irbis®**

Компьютер для настоящих игроков!



Сертификат качества разработки,  
проектирования и производства ISO-9001

**k-СИСТЕМС®**

г. Москва - "К-Системс" (095) 495-1167, 948-3650  
г. Санкт-Петербург - "К-Системс Нева" (812) 327-6556  
г. Оренбург - "Кей Холдинг" (3532) 776-011  
г. Астрахань - "К-Системс Волга" (8512) 390-553  
г. Курган - "К-Системс Тобол" (35222) 34-633  
г. Сыктывкар - "К-Система" (8212) 445-794

региональные продажи [sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)  
оптово-розничные продажи [deal@k-systems.ru](mailto:deal@k-systems.ru)  
служба технической поддержки [alexy@k-systems.ru](mailto:alexy@k-systems.ru)  
сервисное обслуживание и ремонт [service@k-systems.ru](mailto:service@k-systems.ru)

**K®**  
**SYSTEMS**

<http://www.k-systems.ru>  
электронные магазины [www.1000.ru](http://www.1000.ru), [www.torgsin.ru](http://www.torgsin.ru)

Розничная сеть "Цифровой Лев"

Москва, ул. Мясницкая, 30, м. Чистые Пруды  
тел. (095) 208-4554, 208-4724

Санкт-Петербург, ул. Маяковского, 24  
тел. (812) 327-6556, 279-1909

Intel, Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation



# ИГРОМАНИЯ

**П**риветствую! Как вы могли заметить, на обложке указано, что номер является двойным, за февраль и за март. Не обращайте внимания. Дело в том, что нам очутилось ситуация, когда, скажем, июньский номер выходит в конце июня, январский — в самом конце января и так далее. На содержание журнала это никак не повлияло, однако, согласитесь, выглядело странно. Ситуацию решили исправить радикально: назвали нынешний номер двойным за два месяца, и следующий тогда появится, как и должен появляться — примерно в начале апреля. Ни на периодичности выхода "Игромании", ни на ее содержании это никак не скажется.

Но обложке мы также наверняка заметили надпись "Номер один в мире", относящуюся к игровому диску "Манин". Крайне обидно такое заявление, не спорю. Но редакция оно кажется оправданным. На данный момент нам неизвестно ни одного компьютерно-игрового и вообще игрового журнала в мире, который бы выходил с компакт-диском, могущим хоть сколько-нибудь сравниться с нашим по наполнению. Ни в России, ни в любых других странах. Если вы слышали о таких журналах или, тем более, держали их в руках — сообщите нам. С удовольствием напишем, что все же есть нечто, что достигло такого же или большего уровня. И догоним в следующие пару номеров.

Выполняя обещания, в этом номере мы представляем вашему вниманию хит-парад "Лучшие игры 2000 года". Означенный хит-парад разбит на две части: по основополагающим жанровым категориям и по отдельным номинациям. Составлялся он на основании информации о популярности вышедших за 2000 год игр в геймерских массах, о нем с точки зрения игровой журналистики (т.е., например, с точки зрения журналистики в ралевом жанре лучшими были Baldur's Gate 2 и Wizards & Warriors, однако их популярность на несколько порядков ниже, чем у Diablo 2). Это хит-парад, сделанный геймерами и для геймеров, а не журналистами для других журналистов. Хотелось бы также отметить, что в неопеченный ранг "Худшей игры" возводился не вообще самый отстойный игра, появившийся за год и про которую никто не слышал, а то, на которую возлагались ожидания и которая таковые ожидания в совершеннейшей степени не оправдала.

И последнее по вопросу "Хит-парада". Перед нами было альтернатива: либо 2000 год, либо вся история существования компьютерных игр. То бишь, мы могли сделать такой "хит-парад времен". Но, здорово рассудив, от этой идеи мы отказались, так как

не представляем себе, как вообще можно сравнивать DOOM и Quake, Civilization и Heroes (больше того: King's Bounty и Heroes), Baldur's Gate и Ultima, наконец, Descent и Microsoft Flight Simulator... Каждая из названных игр — культ своего времени. И сопоставлять их между собой не то чтобы некорректно, а просто глупо. Кто лучше, DOOM или Quake? Никто. Они обе лучше. Поэтому — "Лучшие игры 2000 года".

Из нововведений — появилась под рубрику "Обзоры демо-версий". И это важнее, чем кажется на первый взгляд. Ситуация на игровом рынке такова, что как правило, демо-версия появляется примерно за месяц до поступления игры в продажу. Как следствие, анонс по ней писать уже бессмысленно, так как журнал может появиться на прилавках одновременно с самой игрой, и вы же первые над нами смеяться будете. Рецензию в "Вердикте" — тем более нельзя, так как на основе одной лишь демо-версии составить правильное мнение о качестве игры невозможно. Единственный вариант — рубрику с краткими обзорами по демо-версиям, цель которой — позволить вам узнать, что выходящая игра собою представляет, и решить, хотите ли вы вкладывать за нее деньги. Ну и, разумеется, когда игра появится, мы напишем о ней в "Вердикте", где уже все окончательно разложим по полочкам.

Есть еще два новшества, которые мне бы не хотелось обойти вниманием. Во-первых, вняв вашим просьбам, угрозам и уговорам, мы сделали постер. Пока что — страничный, так как технологически еще не можем позволить себе большего. Во-вторых, постер страничный — это лучше, чем ничего. Во-вторых, по статьям, публикуемым в "Вердикте" и "В разработке", мы начинаем вкладывать на комплект подборки игровых скриншотов. Подробнее об этом напишано Геймером во вступлении к "СД-Магниту", так что не буду повторяться.

Поздравляю всех с праздниками, для меня сейчас еще только наступающими, а для вас, когда вы будете читать эти строки, уже наступившими. Пусть вам понравится журнал и всего вам хорошего в этой жизни.

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО "Игромания-М"  
Генеральный директор  
Александр Поручик (poruchik@igromania.ru)  
Зам. ген. директора  
Евгений Исаев (isaev@igromania.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Денис Давыдов (david@igromania.ru)  
Зам. главного редактора  
Святослав Торж (torzh@igromania.ru)  
Редакторы  
Олег Папский (pad@igromania.ru)  
Алексей Крамчук (kramchuk@igromania.ru)  
Андрей Шаповалов (jerm@igromania.ru)  
Научный верстальщик шва  
Николай Шереметев (sheremetev@igromania.ru)  
Дизайн и верстка  
Роман Немелов (nemelov@mail.chat.ru)  
Илья Голуб (golub@igromania.ru)  
Программист  
сайта и компакт-диска  
Денис Вавеев (davaev@igromania.ru)  
Вспомогательный состав  
Дмитрий Бурковский (dmitriy@igromania.ru)  
Вредный состав  
Виктор (victor.sobolev@igromania.ru)  
Альтер-эго редакции  
Катя Симонина (kats@igromania.ru)  
Корректор  
Изабелла Шахова (burvivuh@igromania.ru)

## ОТДАВАТЕЛЬСТВО

Киевский Емил (emil@igromania.ru)  
igor@igromania.ru

Сергей Сидорков  
Алексей Подгорный

## ОТДАВАТЕЛИ

Юлия Сидорова (sidorova@igromania.ru)  
Дарья Новикова (darya@igromania.ru)  
тел./факс 975-7409, тел 975-7410  
redact@igromania.ru

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Колесова

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-д, 1, оф. 465.  
Тел (095) 975-7409, 975-7410  
e-mail: editor@igromania.ru  
www.igromania.ru

Аннотированная поддержка предоставляется  
ЗАО "Лаборатория Космоса".

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Игроманию" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые торговые знаки принадлежат их законным владельцам. Издание автором не имеет ничего общего с иными изданиями.

Журнал зарегистрирован в Государственном комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №01/6630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.  
Отпечатано в ОАО "ПО "Пресса-1".  
Заказ № 371. © "Игромания", 1999-2001.  
Тираж 32300.

ОТРЕДАКЦИИ

<b>НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН</b>	<b>04-12</b>
<b>Игры</b>	<b>04</b>
<b>Индустрия</b>	<b>07</b>
<b>Даты выхода игр</b>	<b>08</b>
<b>России</b>	<b>10</b>
<b>Интересности</b>	<b>12</b>
<b>ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА</b>	<b>13-23</b>
<b>"Игромания" представляет...</b>	<b>13, 14-23</b>
<b>CD-МАНИЯ</b>	<b>24-33</b>
<b>"CD-Мония" и компакт-диск</b>	<b>24</b>
<b>ИГРОВАЯ ЗОНА</b>	<b>24</b>
<b>Демоблок</b>	<b>30</b>
<b>По журналу</b>	<b>31</b>
<b>Всёкое разное</b>	<b>33</b>
<b>R&amp;S: В РАЗРАБОТКЕ</b>	<b>34-52</b>
<b>Star Trek: Away Team</b>	<b>34</b>
<b>Myth 3: The Wolf Age</b>	<b>36</b>
<b>Master of Orion III: The Atrium</b>	<b>37</b>
<b>Iron Dignity (Взвод: Первый конфликт)</b>	<b>40</b>
<b>Medal of Honor: Allied Assault</b>	<b>42</b>
<b>Dragon's Lair 3D</b>	<b>44</b>
<b>C&amp;C: Renegade</b>	<b>46</b>
<b>Icewind Dale: Heart of Winter</b>	<b>48</b>
<b>Schizm: Mysterious Journey</b>	<b>50</b>
<b>X-Com: Enforcer</b>	<b>52</b>
<b>Обзоры демо-версий</b>	<b>54-55</b>
<b>Gorkomarko, Journey's End, Resurrection</b>	<b>54</b>
<b>Sheep, Stunt GP, The Real Car Simulator R</b>	<b>55</b>
<b>R&amp;S: ВЕРДИКТ</b>	<b>56-67</b>
<b>Oni</b>	<b>56</b>
<b>Отверженные: Тайна Темной Росы</b>	<b>58</b>
<b>Arthur's Knights ("Легенды о рыцарстве")</b>	<b>60</b>
<b>Stupid Invaders</b>	<b>62</b>
<b>Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти</b>	<b>64</b>
<b>Агент</b>	<b>66</b>
<b>Блок микрорецензий</b>	<b>67-70</b>
<b>America: No Peace Beyond The Line, Autobahn</b>	<b>67</b>
<b>Carnivores (3): Ice Age, Heist, Kingdom Under Fire</b>	<b>68</b>
<b>MAD, State of War, Swedish Touring Car Championship 2</b>	<b>69</b>
<b>TRANS, "Рандеву с Незнакомкой 2", "Хроиники Героев I-IV"</b>	<b>70</b>
<b>ТЕРРИТОРИЯ РАЗВОДА</b>	<b>72-81</b>
<b>Оптимизация Windows 95/98/Me. Минимум необходимого — максимум возможного</b>	<b>72</b>
<b>Веселые истории экрانی не покажет ваш...</b>	<b>74</b>
<b>Железное интервью. Металлоискатель спешит на помощь</b>	<b>78</b>
<b>DEATHMATCH</b>	<b>82-88</b>
<b>Новости Deathmatch</b>	<b>82</b>
<b>Quake III: Arena, Unreal Tournament, Counter-Strike</b>	<b>84</b>
<b>Клубные новости</b>	<b>85</b>
<b>Сводка "Компьютерные клубы Москвы"</b>	<b>88</b>
<b>ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ</b>	<b>90-91</b>
<b>Горячительное для розгоряченного рассудка</b>	<b>90</b>
<b>ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ</b>	<b>92-93</b>
<b>Железные новости</b>	<b>92</b>
<b>Реальная виртуальность, или почему опиум для народа?</b>	<b>93</b>
<b>ИНТЕРНЕТ</b>	<b>94-104</b>
<b>Интернет: события за месяц</b>	<b>96</b>
<b>Компьютерный почтальон. Обзор почтовых клиентов</b>	<b>97</b>
<b>Мировое древо MU*. История зарождения и становления жанра</b>	<b>100</b>
<b>Интересное в Сети</b>	<b>103</b>
<b>Игровые ссылки</b>	<b>104</b>

## АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

4x4 EVO	24
Absolute Terror	112
Adventure Pinball: Forgotten Island	04
Age of Empires II: The Conquerors	24
Age of Soul II	30
Age of Wonders 2: The Wizard's Throne	05
Airfix Dogfighter	112
Alchacalc	30
America: No Peace Beyond The Line	113, 114, 67
American McGee's Alice	22, 24, 33, 114, 132
Arthur's Knights ("Легенды о рыцарстве")	60
Autobahn	67
B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth	18
Baldur's Gate 2: Throne of Blood	06
Baldur's Gate III: Shadows of Amn	16, 24, 33
Battle over Britain (Битва за Британию)	10
Battlefield 1942	06
Black&White	24
Blade Runner	24
Blade Witch 3	33
Blackline	06
C&C: Renegade	46
Carnivores (3): Ice Age	68, 113, 114
Civilization III	04
Cleopatra: Queen of the Nile	30
Colin McRae Rally 2	112
Command & Conquer: Red Alert 2	23
Command & Conquer: Tiberian Sun	25
Counter-Strike	21, 25, 82, 138
Crazy Car Championship	05
Culture	33
Dakotana	14
Dark Reign II	26
Deus Ex	20, 23
Diablo II	05, 16, 30
Diablo 2: Lord of Destruction	05
Dinosaurs	04
Disciples	26
Doom	26, 115
Dragon's Lair 3D	44
Empire: Battle for Dune	12
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs Ka-52 Hokum	18
Escape from Monkey Island	17
EverQuest	12
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	112, 157
Fear Effect 2	10
Ford Racing (Нечемпион Ford)	10
Ghosts, Citizen Kabuto	21, 30, 33, 114, 126
Gorkomarko	54
Grand Prix 3	19
Grand Theft Auto 2	26
Ground Control	15, 26
Gunsok	108, 112
Gunspl	18
Half-Life	26, 82
Halo	07
Harley-Davidson: Wheels Of Freedom	19
Heavy Metal F.A.K.K.2	22
Heist	68
Hellboy (Чужепород)	10
Heroes of Might and Magic II	28
Heroes of Might and Magic IV	04
Hilton: Codename 47	14, 22, 158
Icewind Dale	16
Icewind Dale: Heart of Winter	06, 48
Insane	19, 113
Invidia: In The Shadow of The Olympus	20
Iron Dignity ("Взвод: Первый конфликт")	40
Jagged Alliance 2	28
Jekyll & Hyde: The Whole Story	10
Jrftighter IV: Fortress America	18
Journey's End	54
Kawasaki Fantasy Motocross	31
Kawasaki Jet Sky Racing	30
Kingdom Under Fire	30, 68, 114
KISS Psycho Circus	28
Legend of the Prophet and of the Assassin	10
MAD: Global Terrorist War	69
Master of Orion III: The Atrium	15
Master of Orion III: The Atrium	37



Medal of Honor: Allied Assault	42
Mercedes Benz Truck Racing	114
Meteor Mash	30
Moonshine Riders	30
Myth 3: The Wolf Age	36
Necronomicon (Некроникон)	10
Neverwinter Nights	07
NHL 2001	30
No Escape	30
No One Lives Forever	04, 30
Heroes Chronicles I-IV (Хроники Героев I-IV)	70
Oni	12, 31, 56, 112
Panty Raider	23
Project Overdrive	10
Psychotac	05
Quake	28
Quake III: Arena	28, 82, 134
Real War	12
realWYST 3D	17
Red Alert 2	29, 33
Resurrection	54
Return of the Incredible Machine: Contraptions	29
Roland Garros Paris (Paris Gopod)	10
RIS 3	05
Runa ("Рыня")	14, 29
S.W.A.T. 3: Close Quarters Battle	30
Sacrifice	20, 29, 115
Schumi: Mysterious Journey	50
Sheep	12, 55
Shogun: Total War	15
SimCoaster	31
Soldier of Fortune	08
Star Trek: Away Team	34
Star Trek: Deep Space 9 (Отвержение: Тайна Темной Пещеры)	58
Star Wars: Battle for Naboo	04
Stormageddon	05
State of War	69, 113, 115
Stunt GP	55
Stupid Invaders	62
Submarine Titans	15
Swedish Touring Car Championship 2	69, 115
Tactical Ops	30
The Longest Journey	17
The Need for Speed: Porsche Unleashed	19
The Outrage (Звездные Петли: Тайна "Космод")	21
The Real Car Simulator R	55
The Sims	04, 20, 29
The Word (Послание)	10
Thief II: The Metal Age	14
Timeline	17
Tomb Raider: Chronicles	113
TRANS	70
Two Worlds (Два мира)	10
Ultima	12
Unreal Tournament	29, 31, 82
Unreal Warfare	06
Vampire: The Masquerade — Redemption	30
Wizards & Warriors	23, 115, 130
Wolfenstein 3D	115
World Eater	06
X-Com: Enemy Unknown	52
Zak McKracken & the Alien Alliance	04
Золотой Фонтан	12

## Россия

Агент	66
Берсерк: войны казаков	112, 113, 140
Рандеву с Незнакомкой 2	70
Проклятые земли	74
Корсары: Проклятие дальних морей	21, 113, 114
Рыцари: Железные стражи	78, 112
Православие III (Sudden Strike)	22, 30
Шерлок Холмс: Возрождение Марко	64

## Внекомпьютерные игры

AD&D: 1st edition	120
Altemy	120
Babylon 5	121
D&D 3rd edition	121
Mag: The Gathering	121, 122, 144
Mutant Chronicles: Warzone and Chronicle	120
The Wheel of Time	120
Эпоха битв	124

<b>АНТИХАКЕР</b>	<b>106-107</b>
Блок-пост на винчестере. Защита ваших файлов	106
<b>ВСКРЫТИЕ</b>	<b>108-111</b>
Татьяна рабафигурация: Gunkak	108
Извлечение на свет игровых ресурсов	110
<b>КОДЕКС</b>	<b>112-115</b>
Стандартные кадры	112
Шестнадцатичисленные кадры	113
Игровые ресурсы	113
Антиквариат	115
Всякое разное	115
<b>САМОЛЕТ</b>	<b>116-118</b>
Строительство па кирпичикам	116
<b>ВНЕ КОМПЬЮТЕРА</b>	<b>120-127</b>
Новости внекомпьютерных игр	120
Обратная старана "Магии": Камбадеки	122
Игровая система "Эпохи битв"	124
<b>МАТРИЦА</b>	<b>128-133</b>
Giants: Citizen Kabuto	128
Wizards & Warriors	130
American McGee's Alice	132
<b>МАТРИЦА ЛЮДИ</b>	<b>134-141</b>
Выделка "шкур" в Quake III: Arena	134
Новые площадки для Counter-Strike. Основы картостроения	138
Редактор уравнилок Cassacks: European Wars	140
<b>ЮМОР</b>	<b>142-143</b>
Байки про Турка	142
Про программистов	142
Прочие разности и несуразности	143
<b>МОЗГОВОЙ ШТУРМ</b>	<b>144-150</b>
Конкурс "Пять турнирных задач"	144
Тест №7. Squad-Based Combat Simulation	146
Подведение итогов за №12(39) 2000	147
Крассвард	150
<b>ПОЧТА "МАНИИ"</b>	<b>151-156</b>
Шизафрения, виртуальность, безумие и новая бумага	151
<b>ПОСТЕР</b>	<b>157-158</b>
Fallout Tactics и Hitman: Codename 47	157/158
<b>ПОДПИСКА</b>	<b>159-160</b>

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

"K-Systems" — 2-я стр. обложки
"Никита" — 09
"IC" — 11, 53, 71, 77, 89, 135
"СафтКлуб" — 27, 29, 31, 33, 35
"Бука" — 39
"NCPart" — 101
"DataForce" — 105
"Звезда" — 119
"Ark System" — 123
"Rinet" — 147
"Русский экспресс" — 149
"Руссabit-M" — 4-я стр. обложки



# I. Игры

## Герон, дубль четыре

Устав от создания бесконечных одд-онов (6 штук — это достижение), New World Computing и 3DO наконец-то объявили о начале работ над четвертой частью "Героев". Особых изменений в игре не предвидится — нам обещают обновленный движок, порту новых ноций, далее по списку. Никойкой предполагавшейся супертрехмерности. Но, возможно, многомиллионной армии фанатов и этого будет достаточно, ведь те же "Хроники", где ничего нового нет вообще, неполихими тиражами расходятся...

## Нереальный пинбол

Electronic Arts и Digital Extremes анонсируют выпуск новой игры под названием Adventure Pinball: Forgotten Island. Козлопопы, пинбол (шорки), бонусы — все как положено) как пинбол, вот только движок у него несколько необычный — это Unreal Tournament Engine! Колодем глубже и обнаруживаем, что игра — типичный 3D action. А от пинбола том только оренки (в духе которых выполнены игровые уровни) до бонусов, насильственные до убийства монстров. Так что любителям "штакотющихся столов" радоваться локо ровнотов, а вот приверженцам злого эхшено влору чистить мыши. День нолоче битвы уже на подходе (обещают осенью, не позже).

## Зулусская воргеймерская революция

На незваном "Спектруме" в свое время существовал популярный воргейм Zulu Wars, бросающий игроющего в разгар колониальных войн. Вдоволь неигравшимся в этот шедевр, южноафриканская компания Twiit Productions анонсировала римейк, выходящий в ноябре этого года. Ключевые особен-



ности — походный режим, отличная трехмерная графика, масштабные сражения (до 30000 воинов одновременно — "Козоки" отдыхают) и полная историческая достоверность. Выглядит очень вкусно, до и ждать осталось сравнительно недолго — ориентировочно до ноября.

## Динозавры снова вымерли

Великий и ужасный Сид Мейер заявил, что полностью сворачивает работы над своим уже успешным шоулетом стратегическим проектом Dinosaurs. С одной стороны — обидно, с другой — может, оно и к лучшему: теперь силы команды будут целиком и полностью брошены на Civilization III.

## Ужасы нашего городка

В свое время в кинопрокате гремел неплохой ужастик "Нечто" с Куртом Расселом в главной роли. Картина рассказывала о тропической судьбе лыпарников, на свою голову расколовших во льду замерзшего пришельца. Порни из Computer Artworks (создатели стратегии Evolve) решили осуществить мир продолжением истории — квестом с элементами action в стиле Resident Evil и Nocturne. Примерно через год нам предстоит вновь посетить злополучную станцию и показать чужим, кто здесь хозяин. Одевайтесь теплее.

## Судья Дреда опять жив!

Небезвестный персонаж Сильвестра Сталлоне обретет новую жизнь в грядущем боевике от Rebellion, создателей Aliens versus Predator и Gunlok. Об игре еще мало что известно, но господо девелоперы уверяют (как, впрочем, и всегда), что это-то самое крутое. Ну, ждем-с что-то совсем крутое...



## Преждевременный редактор

На официальном сайте шпionского боевика No One Lives Forever появился набор утилит для разработки уровней и модов (редактор карт, моделей и текстур, плюс еще кое-какие мелочи). Чувствуете в себе прилив вдохновения — берите эдитор с нашего диска и начинайте творить (о мы, возможно, еще вернемся к этому редактору в "Матрице Плюс").



## The Sims: Вечеринка в онлайн

Компания Maxis, разрабатывающая "симулятор жизни" The Sims, объявила о целых трех продолжениях своего суперпопулярного детища —



очередной одд-он House Party Expansion (просто куча разных "довесков"), а также два совершенно новых проекта. Sims Live (некая помесь Аски с Симсами, предназначенная для более наглядного общения в Сети) и Sims Online (название говорит само за себя). Первое "дополнение" уже на подходе, прочие — в опреле и декоре соответствуют.



## Диагноз: психотичный токсикоз

Малознавшая (пока) компания **nuClear Vision Entertainment** начала работу над весьма интересным проектом — техно-триллером от третьего лица под глубокомысленным названием **Psychotatic**. Судя по имеющейся информации, вкупе с несколькими скриншотами, нас ожидает нечто в духе **Б.А.К.К. 2** (мультика, а не игры). Разработчики обещают ослепить нас фантастическим сюжетом в стиле киберпанк, мощным оружием, огром-



ными уровнями и разнообразными режимами мультиплеера. Картинки выглядят очень стильно, с издателем уже определились (в его роли выступит **CDV Entertainment**), осталось только объявить сроки выхода.

## Успехи второй "Дьяблы"

Поведя итоги прошедшего года, руководство **Blizzard** не без гордости сообщило о том, что **Diablo 2** стало самой продаваемой игрой в истории компании (продано уже более 275 миллионов копий). Очень неплохо, особенно если учесть, что и ад-он (**Diablo 2: Lord of Destruction**, о котором мы уже писали ранее) не за горами (где-то в марте).

## Сумасшедшие гонки: эх, прокачусь!

Стая товарищей из числа бывших работников **Bullfrog** и **Computer Artworks**, скоординировавшихся в коллектив под названием **Synaptic Soup**, поведали миру о своем пер-



вом проекте — чумовых гонках **Crazy Car Championship**. Соревнования будут проводиться на причудливых агрегатах, которые нам предстоит собирать самостоятельно (III) из всяких неожиданных предметов. Машины могут как ездить, так и летать (как машинку соберете, так себя и поведет), причем спецфика трасс такова, что шансы на победу одинаковы и у "летчиков", и у "шумахеров". Движок под кодовым названием **Cipher** уже сейчас способен выдавать потрясающие по красоте лейзажи, а к началу 2002 года (предварительная дата релиза) обещает и вовсе свести всех с ума (на то оно и **Crazy**).

## Преминик AoE?

Трудяги из **Ensemble Studios**, подарившие нам великолепный **Age of Empires**, принялись за разработку нового проекта — RTS-стратегии под кодовым названием **RTS 3**. По сообщениям девелоперов, первые работы над игрой велись еще в незаполненные времена создания второго **AoE**. Детали пока не оглашаются, имя издателя тоже закрыто мраком (одно известно, что точно не **Microsoft**), но от этих людей можно ожидать чего угодно, кроме очередного клона.

## HomeWorld + Red Alert = ?

Скромная польская компания **CODA Development** анонсировала игру под громким названием **Starmageddon** (почти "Кормагеддон в космосе"), позиционирующуюся как **HomeWorld** и **Red Alert 2** "в одном флаконе". Обещается геймплей интересней и сбалансированней, расчуденная графика и все такое прочее. Но совершенно скучные



## СРОЧНО В НОМЕР

### Игра по "Никите"

Компания **Infogrames** анонсировала свой новый проект — игру по мотивам сериала **"Никита"**, основанного на культовом филь-



ме **Лока Бессона** с одноименным названием. По жанру это будет нечто среднее между "шлюсской" игрой (**Thief**, **Metal Gear Solid**, **NOLF**) и обычным шутером от третьего лица (ялты Лара?). Информации о деталях разработки очень мало (известно только, что нас будет ожидать шесть больших уровней), но в том, что игра привлечет внимание, можно не сомневаться (с такой-то "родословной"). Релиз запланирован на конец 2001 года.

скриншоты (равно как и название) говорят о "вторичности" продукта. Это только **Blizzard** умеет ярче и запоминающиеся клоны делать, а как-то там **CODA**... Но ничего личного... Пока ничего.

## Век чудес в новом году

Фэнтезийная похолодовая стратегия **Age of Wonders** к следующему году ожидает появления законного отпрыска, окрещенного как **Age of Wonders 2: The Wizard's Throne**. Вос-



питанием "ребеночка" занимается **Triumph Studios** и **Take Two Interactive**, в списке нововведений фигурируют новые расы (плюс некоторые из 12 сторий), юниты, лостройки, умения и заклинания. Старенький движок был изрядно подлатан, дополнительно планируется ввести генератор случайных карт и снабдить это игру весьма продвинутым редактором сценариев (кандидат в "Матрицу-Плюс", не иначе).

## СРОЧНО В НОМЕР

### У Baldur's Gate 2 будет продолжение

По последним сообщениям от Interplay, серия классических RPG про "Врата Бальдура" в скором времени об-



заведется продолжением. Проект назван Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, сроки выхода — конец мая этого года. Любители ролевиков начинают праздновать...

### Арканоид для ролевиков

Желая порадовать людей, с нетерпением ждущих Icewind Dale: Heart of Winter, Interplay выложила на своем сайте маленький



подарок — арканоид Icebreak "по мотивам" игровой вселенной. Берите его с нашего компакт и коротайте долгие вечера, оставшиеся до выхода продолжения.

### Поле боя: 1942

Digital Illusion объявили о разработке 3D-экшена (скорее, все же симулятора) Battlefield 1942, моделирующего все самые знаменитые сражения 1942 года — от африканской битвы при Эль-Аламейне до первого этапа Сталинградского сражения. Игра будет ориентирована на многопользовательские бои (модем, сеть и Интернет), хотя и одинокие игроки смогут порезвиться с ботами. Интересно другое — каждый игрок совершенно свободен в выборе роли в сражении — можно как бегать на своих двоих с автоматам наперевес, так и посидеть за штурвалом самолета, пока-



таться на танке или даже поплавать на подводной лодке! В списке доступных стран, кроме Германии, США, Великобритании и Японии, присутствует и наша доблестная армия (наконец-то про Россию вспомнили). Расстраивает только одно — полная неопределенность со сроками выхода.

### Тонкая кровавая линия

Жанр Survival Horror продолжает пополняться новыми представителями. На этот раз нас собираются пугать по-настоящему — Bloodline, изготавливаемый некоей Zima Software, обещает стать серьезным испытанием для нервов играющих. Нас ждет увлекательная и загадочная история в четырех час-



тк (кто сказал "Nocturne"?), по ходу действия нам предстоит побывать в различных местах и временных периодах (уже больше напоминаем Blair Witch Trilogy). Нелинейный сюжет и движок собственного изготовления прилагается (скриншоты выглядят недурственно). Остается надеяться, что геймером предстоит погулять не коровьего движка или глупых зомби-док — еще одного Resident Evil нам не надо.

### Пожиратель миров

В попку глобальных онлайн-овых стратегий прибыло: компания Gatothol анонсировала весьма многообещающую игрушку под названием World Eater. По геймплею — отдают "Ма-



стерам Ориона", только в сетевой реинкарнации. Интересно то, что любой играющий сможет самостоятельно организовать свой сервер. Значит, не будет и ежемесячных взносов разработчикам. Хорошая идея, но будет ли оно должным образом реализовано?

### Новому Tournament'у быть!

Еpic наконец-то осчастливила фанатов официальным анонсом продолжения своего мега-суперхита Unreal Tournament. Находящаяся в разработке игра будет называться



Unreal Warfare. Из особенностей стоит отметить полностью переработанный движок (сотни тысяч полигонов в кадре, "реальные" тени от крайне детализированных моделей, порталы [!], поддержка всех возможностей новомодного железя), полностью разрушаемое окружение и, конечно, фирменный чумовой геймплей. Выходит чудо... расслабьтесь, глубже дышите... в 2003 году! Эх, дожить бы...

### Компьютерное многоборье

Английская контора Attention to Details, известная своей ганочной серией Rollcage и прошлым годом спортивным проектом Sidney 2000, собирается сотворить игру на основе Зимних Олимпийских игр 2002 года. Все необходимые лицензии получены, издатель найден (Eidos), правда, разработчика собирается растянуть до начала самой Олимпиады. А пока можно и на настоящих лыжах/коньках покататься — благо погода позволяет.



### Бесконечные звездные войны

"Звездные малышки" из LucasArts начали портировать на PC популярную nintendo'вскую оркестру Star Wars: Battle for Naboo (простошка "летаю-стреляю" на тему "Звездный Войн", аналог SW: Rogue Squadron). Компьютерная версия будет содержать 15 уровней, поддерживать более детализированные текстуры и высокие разрешения. Ждите марта, хотя, судя по всему, это будет еще одна кровавая подделка для фанатов. По крайней мере, скриншоты не впечатляют.

**Редактор без игры?**

Не успев еще выйти грандиозный онлайн-новый ролевик **Neverwinter Nights**, как к нему появился неофициальный редактор карт. Скопать его можно с сайта <http://nwnmap.nwnonline.net/>, хотя мне, и например, совершенно непонятно, какой смысл в таком редакторе без наличия соответствующей игры. Такая темпа-



ми скоро и ад-оны начнут вперед своих родителей появляться, вот только кто (и как?) в них играть будет?

**СРОЧНО В НОМЕР****Westwood  
торгает сотрудников**

Один из столпов компании, Рик Гаш, на чей совести создание таких игр, как **Dune 2**, **Legend of Kyandia** и **Lands of Lore**, перешел в компанию **Trecision Network**. Ну надо же человеку клонированием заниматься, ничего не подделаешь. На новом месте он работает над неким ролевым проектом, вероятнее всего, многопользовательским.

# II. Индустрия

**Славный пареня  
Кармак**

Джон Кармак стал четвертым разработчиком, удостоенным чести попасть в зал славы Академии интерактивных искусств и наук. Ранее так награждали Сидо Майеро (тагда еще Microprose), Ширеу Мисомота (Nintendo) и Хиронобу Сакагуши (Sega). Торжественная церемония посвящения произойдет 22 марта.

**Один, совсем один...**

Стивен "KillCreek" Кейс (дизайнер уровней и программировщик в **Ion Storm**, не самый последний человек в CPL, модель **Playboy** и попутно подружка Джона Ромера) покинула стены родной компании. Ни-ко-их конфликтов и в помине не было — причина разрыва заключалась в открытии собственного проекта. Интересно, в **Ion Storm**, кроме самого Джона, кто-нибудь еще остался, или продолжение "Дой-ка Тоне" он в одиночку делать будет?

**Sega — сенсация  
за сенсацией**

Компания **Sega** в последнее время привлекает всеобщее внимание. Сначала руководство фирмы официально объявила о глобальной смене стратегии, закрыла все работы над **Dreamcast** (о жаль, хорошо было консоль) и полностью перейдя на изготовление игр для платящих систем. Затем стали известны некоторые детали — многие эксклюзивные проекты

будут портированы на **PlayStation 2** (**Crazy Taxi**, **Zombie Revenge**, **Virtual Fighter**), за ними последуют и все сетевые наработки канторы (а их у Сети немало). На Сети уже циркулируют слухи о некоем секретном альянсе между Sony и Sega, что не замедлит сказаться на их конкурентах — представляете, кокаво придется Xbox, если японские гиганты объединят силы во имя борьбы за всеобщим соперником? Большинство "приставочных" денег делается именно на востоке, а там позиции **Microsoft** и так самнитны. Впрочем, не исключено и обратное — возможна интеграция **Dreamcast** с Xbox (**Microsoft** заявляло, что они были бы очень рады такому повороту событий). Кстати сказать, цены на сеговские каналы не замедлили резко упасть — в некоторых онлайн-овых магазинах **Dreamcast** уже можно купить всего за 99 долларов (за них том чуть ли не дерусят). Битва титанов продолжается...

**Игры вне закона**

Собрание американских сенаторов, которым специально показали несколько ролевых из игр, где главный герой должен уничтожать других персонажей для успешного прохождения сюжетной линии и получения бонусов, решило со всей серьезностью взяться за борьбу с компьютерным насилием. В следующем месяце ожидается новый законопроект, согласно которому разработчики компьютерных игр в случае нарушения некоторых (пока необъявленных) требований будут серьезно наказаны. Сенаторы также чрезвычайно расширили деятельность комиссии **ESRP**, восстанавливающей возрастную рейтинг продаваемых продуктов. По их мнению, сей рейтинг очень часто не соответствует содержанию программ, из-за чего якобы

жесткие "взрослые" игрушки могут попасть в руки к детям. Какой ужас! А вообще — насколько же тупые у них "американские сенаторы", диву доведешь... это не оскорбление, это научная характеристика развитости интеллекта...

**Halo: больше  
определенности**

Судьба PC-версии **Halo**, одного из самых ожидаемых эксклюзивов современности, наконец-то прояснилась. Вопреки существующим слухам, эта игра не станет эксклюзивом для Xbox, что подтвердили и официальные представители



Если игру все же выпустят вовремя, можно ждать ревазелинга в январе.

**Microsoft** (новоявленного издателя, по чьей вине и началось неразбериха). По их словам, разработка игры для PC и Macintosh временно заморожена и все силы брошены на выпуск консольного варианта. Только после выхода одного разработчики обратят внимание на компьютеры, что не очень приятно, но зато внушает надежды, что "наша" версия будет отличаться от оригинала, причем не в худшую сторону.

**Topware  
уже нет с нами?**

Сначала по всему миру проскочила информация о том, что после падения судебных разбирательств компания **TopWare**, известная по таким разработкам, как **Earth 2150** и **The Moon Project** ("Дети Солнца"), была объявлена банкротом. Не успев написать но-



ность, мы получили сообщение из компании Snowball, занимающейся локализацией многих игр TopWare на отечественном рынке. Добы не повторяется, без комментариев приводим основную часть сообщения:

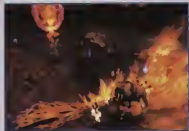
«Слухи о смерти оказались слегка преувеличенными. (...) Сложившаяся на данный момент ситуация является последним информационного бизнеса компании, связанного с изданием сборника **D-Info**. Сейчас происходит глобальная карлтинговая реорганизация, в результате которой вместо **topWare CD-Service AG**, **topWare Austria** и **topWare Poland** будет сформировано несколько других компаний. Три проекта, запланированные на этот год, продолжат разрабатываться и выйдут в рамках серии **slowball** в мае, октябре и ноябре соответственно. (...) Проводящаяся реорганизация **topWare** завершится к июлю».

**Приятного аппетита,  
Infogrames!**

Компания **Infogrames** полностью завершила поглощение другого гиганта издательского бизнеса — **Hosbro Interactive**. Но доный момент у них в руках находится 100% акций **Hosbro**, что подразумевает также приобретение крупнейшего игрового портала **Gomes.com**. Общая сумма сделки составляет приблизительно 100 миллионов венецианских долларов.

## Shiny осиротела

Shiny потеряли одного из самых талантливых сотрудников — главного дизайнера компании Лжоба Отеро. Человек, отвечавший за



Талант! Да и него надо было руками и ногами вцепиться!

ту красоту, что мы видели в недавнем **Sacrifice**, сейчас остался совсем без дела, так как ушел он из исключительно "географических" побуждений. Все-таки расстояние в 80 миль между домом и офисом — не шутка, и каждый день поешать работу ему было сложно.

## Interplay: атака на мультиплеер

Индустрия многопользовательских онлайн-игр сейчас переживает период бурного роста и развития (посмотрите, сколько проектов сейчас находится в разработке), о особой популярности пользуются онлайн-новелки. **Interplay**, один из крупнейших игроков на рынке симуляров RPG (во многом благодаря достижениям **Black Isle Studios**), решил, что не грех будет воспользоваться моментом для создания собственной онлайн-овой игровой службы **Interplay.com**. Замечательное решение, но есть прогноз, что недалекий день, когда спрос на эти игры лишь слегка поутихнет, а рынок и так переполнен...

## Колумбийцам разрешили "Солдатов Удачи"

Если вы еще помните, в прошлом году правительство Колумбии приравнивало творение Raven Software к порно, запретив продавать его в магазинной стране. И только сейчас, после многочисленных судебных разбирательств, ограничения были сняты, и колумбийцы наконец-то получили шанс познакомиться с одним из наиболее удачных шутеров прошлого года — *Soldier of Fortune*. Остается лишь порадоваться за них, до и за себя — нам, слово *Boyz*, еще ничего не запрещали.

## Проблемы в Codemasters

Codemasters уволило около ста человек в своих европейских офисах. Судя по официальному заявлению представителей руководящей части, у фирмы сейчас намечаются крупные неприятности в финансовом плане. Очень странно, если учесть нелюбовое продажи последних разработок "Мастерова кода".

## Удар в спину от Blizzard

В своем последнем интервью представители **Blizzard** заявили о возвращении на приставки (оттуда, собственно, они и вышли на компьютерный рынок). PC-разработки не будут заброшены, но некоторые из находящихся сейчас в производстве игр (включая и продолжения популярных серий) станут эксклюзивными проектами для консолей. Что будет твориться,

### Даты выхода игр

ФЕРАЛЬ		Ангель					
Arconum	01	Albert Goodmale and the Mushroom of Phungoria	23	Pipe Dreams 2	14	Legend of the Blademasters	31
Agghoria: the Halfway Earth	01	Three Kingdoms		Starz Supernova	14	Anarchy Online	31
Police Tactical Training	01	Fate of the Dragon	27	Wizards 8	15	<b>Ангель</b>	
Ultimate Paintball Challenge	01	Capitalism 2	27	Mator City Online	15	Red Faction	02
Virtual Deep Sea Fishing 2	02	Peacemakers	27	Fallout: Tactics — Brotherhood of Steel	15	X-Com: Alliance	02
MAD: Global		4x4 Trophy	26	Runaway: A Road Adventure	15	Myst 3: Exile	06
Thermonuclear Warfare	02	Commandos 2	28	Kohan: Immortal Sovereigns	15	Day Trader	08
Throne of Darkness	03	Conflict Zone	28	Pantheon	15	Jettifighter 4: Mission Pack	09
Monkey Brains	04	<b>МАП</b>		Culive	15	Stardom: Quest For Fame	10
Cabela's Offroad Adventures	06	Alone In The Dark	01	Summoner	20	Echelon	11
NASCAR Racing 4	07	The New Nightmare	01	Rena Air Races	20	Hostile Waters: Antaeus Rising	15
NBA Live 2001	07	The World Is Not Enough	01	Watchmaker	20	MS Train Simulator	15
Simon the Sorcerer 3D	10	Duke Nukem	01	Shogun: Total War — The Mongol Invasion	20	SCHIZM: Mysterious Journey	15
Balistics	12	Endangered Species	01	The Art of Magic	21	Star Wars: Super Bombad Racing	15
Fate of the Dragon	13	Links 2001: Course Pack 1 01	03	The Art of Magic	21	GankMorka	16
Metropolis	15	Team Fortress 2	03	Ultima Online: Third Dawn	23	Star Trek: Bridge Commander	16
Resurrection	15	High Heat Baseball 2002	03	Warrior Kings	25	2.2. Steel Soldiers	20
Skip Barber Racing	16	Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	05	Anno 1503	20	Setters 4	20
X-Plane	20	Ever Dead: Hall to the King	05	Star Trek D5P: Dominion Wars	27	Arno	23
Blade of Darkness	20	Tales of Chivalry	06	Return to Castle Wolfenstein	27	Mafia: The City of Last Heaven	25
Clive Barker's Undying	20	Siege Sports Game Room	07	Legends of Might & Magic	27	Trapico	30
IceWind Dale: Heart of Winter	20	Offroad Redneck Racing	09	Anachronax	28	Hidden & Dangerous 2	30
Project Eden	20	Serious Sam	12	StarSinger: Tribes 2	29		
Europa Universis	21	Emperor: Battle for Dune	13	Strut GP	30		
StarTopia	21	Moon Project	14	Original World Party	30		
Casino Master 4	22						
E:18F Super Hotnet Gold	22						



В ПРОДАЖЕ С 1 ФЕВРАЛЯ!

# PARKAN

## ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



Это первая в мире игра, в которой одновременно реализованы возможности:

- Самостоятельно вести бой на местности и в зданиях от лица капитана крейсера Parkan;
- Руководить подразделением боевых роботов непосредственно в сражении;
- Отдавать приказы наёмным группам, не покидая хорошо укреплённый бункер;
- Создавать сотни различных боевых единиц и управлять ими в ближней и удалённой режимах.

Добро пожаловать в неповторимую вселенную PARKAN!

Полная имитация



Полная имитация смены времени суток и погодных условий

Фантастические видеоэффекты, включая динамическое освещение, туман и тени

Моделирование сложных трехмерных ландшафтов

Детализированные текстуры местности



Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические трехмерные объекты с разными уровнями детализации

Maps, bump maps, displacement maps для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных ускорителей



**NTKTA**

[WWW.NTKTA.RU](http://WWW.NTKTA.RU)

если тот же *Diablo 3* или *Starcraft 2* станут доступными только на Xbox? И вообще, зря они так погорячились — вот Dreamcast уж на что перспективным продуктом был, а где он сейчас...

## Скандал вокруг Eidos

Одно из зарекомендовавших себя изданий (его имя держится в секрете) отказалось опубликовать плакат, рекламирующий грядущую игру *Fear Effect 2* от компании *Eidos Interactive* по причине наличия (кабы) порнографического изображения на оном. Постер, который



И что порнографического они тут увидели?

вы можете лицезреть где-то рядом на картинке, оказывается, содержит изображение полового акта. И дураку понятно, что одна девушка просто делает другой массаж... а бюдущие нравственность "цензураторы", долж-

## СРОЧНО В НОМЕР

### Повелитель микрофона

Интересную разработку представило рекламное агентство "Пари". Программа "Повелитель" позволяет игрокам управлять некоторыми игровыми функциями... микрофоном. Пример работы озвученной разработки был наглядно нам продемонстрирован представителями агентства, приехавшими в редакцию: запустив *Quake 3*, Алексей Самуилов, президент агентства, начал буквально лоповелать оружием. Сказал "дровник" — оружие перекланилось на шотган. Сказал "огонь" — шотган выстрелил дробью. В общем, программа оказалась достойной помещению информации о ней в "Новостной Мегидон". Естественно, понадобится микрофон, но в специальном издании "Повелителя" бокс-локс есть гарнитура наушники-микрофон.

Сухая статистика: программа поддерживает *Quake 2*, *Quake 3*, *Age of Empires* (и аддон *Rise of Rome*), *Heroes of Might and Magic 3*, *Armageddon's Blade*, *Coessor 3*. Планируется выпуск второй версии, куда будут добавлены модули к современным и популярным играм. В частности, Алексей пообещал оставить поддержку *Counter-Strike*. Представьте, подбегает СТ к задней двери на cs\_ossault, говорит "трешка", а там временно открывает дверь и говорит "огонь"? Это может стать прорывом в игровой индустрии.

Святослав Торик

на быть, просто ни разу не видели "половой акт" вживую. Вот и абазнались. Бывает.

## Онлайновый сейф

Интересным делом решила заняться Sony, официально получив разрешение на открытие первого в мире сетевого банка. Проект, названный *Sony Bank*, на 80% будет принадле-

жать самой Sony и на 16% — организации *Sakura Bank*. Теперь каждый пользователь Интернета (правда, пока данная услуга будет практиковаться лишь в Японии) сможет получить полный доступ ко всем своим капиталом из любой точки мира. Если хахеры не скажут своего веского слова, вскоре будет революция в мировой финансовой системе.

# III. Россия

## "Два мира"

Компания *Snowball Interactive* занята локализацией проекта *Two Worlds* (в русской версии — "Два мира"), разработываемого компанией *Metropolis Software House*. Сюжет игры вкратце таков. На неосвоенной планете нос к носу столкнулись две совершенно непохожие друг на друга расы. Одни — продвинутые технологи, вторые — эксперты на лис-способностям. Понятно, что в союжении — это типичный коктейль Молотова, который не маг не сдетонировать... Но сюжет — лишь дополнение к качественно реализованному геймплее. По жанровой принадлежности игра представляет собой смесь ролевика и адвенчуры в техно-стиле. Движок — *Wireframe* ("Горький-17"), способный воспроизводить некоторую часть трехмерности (low-down перспектива). Если данная локализация будет столь же качественной, как и прочие переводы *Snowball Interactive* (о повоеде сомневаются компания давно не давала), то это будет настоящий подарок для любителей RPG,

не утруждающих себя изучением иностранного. Ведь локализованные версии ролевиков в России практически не представля-

## Project Overdrive отменен

"Бука" официально закрыла все работы над шутером от лервого лица *Project Overdrive*. Напомним, что это была игра в стиле GTA, где геймеру отводилась роль начина-



А мы так его ждали...

ющего свою карьеру бандита. И вот ее — игры — не стало. Грустно, но "Бука" пришла к выводу, что выход проекта нецелесообразен, и все силы следует сконцентрировать на более перспективных разработках ("Талисман", "Заклятие", "Paradise Cracked"). А ведь дедка была весьма неплоха — так может, дело продолжится появлением нового издателя?

## Свежие локализации от "Нивал"

Компания "Нивал" в ближайшее время порадует отечественных геймеров несколькими традиционно качественными локализациями. Это будут игры разных компаний (и совершенно разных жанров): "Чемпионат Ford" (*Ford Racing*, неплохой автосимулятор), "Ролан Гаррос" (*Roland Garros Paris*, спортивная играшка, посвященная большому теннису), "Битва за Британию" (*Battle over Britain*, исторический авиасимулятор), "Пирок и убийца" (*Legend of the prophet and of the assassin*, мистическое приключение), "Суперперцы" (*Hellboy*, квест-пародия на фильм Уэса), "Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда" (*Jekyll & Hyde: The whole story*, адвенчура от Cryo), "Посланник" (*The Ward*, приключенческая игра) и "Некрономикон" (*Necronomicon*, квест по мотивам произведений Говарда Лавкрафта).

# Век Парусников II

«Век Парусников II» - продолжение популярной морской стратегии Age of Sail ("Век Парусников") от компании Talonsoft. События игры разворачиваются в период расцвета парусного флота в 1775-1812 годах. Игра состоит из нескольких кампаний, включая специально созданную русско-турецкую. Помимо кампаний Вы найдете более сотни отдельных сценариев, позволяющих поучаствовать в самых известных морских сражениях, восстановленных с потрясающей исторической точностью.

«Век Парусников II» будет интересна как фанатам военно-стратегических игр, придирчиво относящихся к исторической достоверности, так и любителям стратегий в реальном времени, для которых возможность быстро вникнуть в игру, красивая графика и простое управление выходят на первый план. С одной стороны, игра содержит большое количество исторического материала, и лишь истинные знатоки истории флота смогут полностью использовать все преимущества каждого корабля. С другой стороны, игрок может отвлечься от исторической части, и, перепоручив ведение огня искусственному интеллекту, получить стратегию в реальном времени с большим числом кораблей и красивыми спецэффектами.



## ...И овцы целы

Одни — локализуют, другие — считают овеч. В компании Nival Interactive подводят к завершению работы по локализации игры *Sheep*, принадлежащей к жанру, который многие игровые журналисты охарактеризовали как "не совсем стратегия в реальном времени". Мы же скажем иначе — это совсем не стратегия. Больше всего "Овцы" похожи на "Леммингов" — играть предстоит на тех же условиях: напрямую управлять овечками нельзя, а можно лишь косвенно воздействовать на них посредством пастухов. Пастухи — личности неординарные, каждый обладает уникальными способностями — один

прикармливает овечками, другой стражует овечек кнутом, третий — просто дает пинка под хвост. Овцы, понятное дело, все время стремятся разбегаться, а вам (управляя пастухами) нужно собрать их всех в одном месте на кончике стола. Думаете, просто? Как бы не так.... В Англии, где игра уже вышла, еженедельно проводятся соревнования на скорость: кто быстрее соберет овечек в условленном месте, до еще при этом растеряет как можно меньше животных (овечки ведь могут и умереть, если за ними не присматривать). По всем показателям, в начале марта (когда локализация появится на прилавках) нас ждет чудовая забава...

## "Джаз и Фауст"

Отечественный коллектив разработчиков "Сатурн+" совместно с "ИС" (издателем) объявили о роботах под новым проектом в жанре квеста — игрой с рабочим названием "Джаз и Фауст". В игре нам предстоит поучаствовать в приключениях двух друзей — контрабандиста Джаза и капитана торгового судна Фауста в таинственном мире Востока. Выход продукта в свет планируется на четвертый квартал сего года, так что времени на более подробное знакомство с игрой у нас будет предостаточно (а пока информация о нем практически отсутствует).

# IV. Интересно

## "Квака" в кармане

Нашелся умелец, сумевший портировать Quake на... PDA Compaq iPaq (Windows CE)! Если эта информация не окажется ложной (в действии сие чудо видела лишь пара человек), наиболее продвинутые квакеры смогут вообще не разлучаться с любимой игрой. Такие проекты — не новость; например, для фотоаппарата (I) Kodak DC-290 фанаты двона Doom написали. На другую карманную платформу, знаменитый Game Boy Advanced, и вовсе планируют перенести такие хиты, как Quake III: Arena, Tomb Raider, Counter-Strike, Toca, Tekken, V-Rally и Driver. Ух, паиграем!



стоты, зависящей, в частности, от характера мыслей. Команды, отдаваемые хорой, типа "влево", "вправо", создают так различную частоту. Это вполне можно заскрипировать. Основная проблема — создать калибровочный механизм: токи-то у всех разные.

## Они рисуют комикс!

По недавно вышедшей игрушке Oni уже создан комикс в лучших анимешных традициях Непанятия, дайдет ли анда России, а если эта все же произойдет — поклонники, не проходите мимо!

## Черные дни EverQuest

Пад нажимом адвокатов Sony и Verant крупнейший сетевой аукцион E-bay принял решение убрать все предложения продажи персонажей и предметов из вышеупомянутой игры. По словам этой "порочки", все представленные в игре вещи являются их интеллектуальной собственностью, вследствие чего не могут быть куплены или проданы посторонними лицами. И почему вокруг EverQuest всегда поднимается столько громких историй? То самоубийца непонятного происхождения объявился, то неродивый папашо-геймер собственного сына до смерти довел, то вот денег не дают зарабатывать...

## "Народная" Ультима

Устав жадать обещанного продолжения популярного ролевого сериала *Ultima*, группа фанатов решила взяться за дело самостоятельно, создав римейк самой первой части игры, но уже в 3D и с использованием современных технологий. Вскоре к ним присоединилась еще одна любительская компания, занявшаяся реинкарнацией уже шестого эпизода.

да. Интересная тенденция складывается, когда поклонники берутся за такие разработки в случае нежелания/невозможности разработчиков делать продолжение шумевшей серии. Так было с M&M, Fallout, а теперь и с Ultima...

## Видеоролики в новой Дюне

Для участия в съемках роликов к Emperor: Battle for Dune Westwood Studios скооперировалось с рядом голливудских актеров. Майкл Дорн (известный по участию в проекте Star Trek) снялся в роли героя Ахилуса из дома Артрейдесов, Майкл МакШейн ("звездившийся" на съемках картины "Робин Гуд: Принц Воробей") стал бароном Ронан из дома Харкенов, а Винцент Чивелли оказался его советником. Подобного и стоило ожидать от Westwood.

## Игры — это серьезно!

Компания Simon & Schuster анонсировала новую игру, предназначенную для тренировок в рядах Вооруженных Сил. Real War — стратегия в реальном времени, выходящая



в августе сего года, предлагаю всем желающим поучаствовать в военном конфликте США и Международной Террористической Организации. Интересно, что ж там такого "обучающего", неужели все настолько реалистично? Хотя — тренировали же они маршала на Doom... ■

## Читаем мысли?

Компания Eos3 Ltd. создала некий прибор, который умеет читать мысли пользователя. Вся полученная информация по сенсору передается в игру, в результате чего никакие действия/клавы становятся вообще не нужны. Интересная разработка (цена, правда... как бы помнящая сказочку... недешевая — около тысячи зеленых американских рублей). Это, кстати, не первый такой — наши российские разработчики тоже занимались такими системами, но вот распространения они не получили.

P.S. Еще раз. Это не шутка. Подобного рода технологии действительно существуют. Наш мозг генерирует токи определенной ча-

## "ИГРОМАНИЯ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

# ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА

Двухтысячный год.  
Финал тысячелетия.  
Сотни компьютерных игр,  
погружавших нас  
в ную реальность,  
где то чувствовали  
себя то неистовыми  
викинггами,  
то покорителями  
космоса...  
хладнокровными  
убийцами,  
всевластными  
полководцами,  
великими  
волшебниками,  
спасителями  
человечества,  
лихими  
летчиками,  
безумными  
гонимыми...  
а в целом —  
геймерами, для  
которых игры —  
это жизнь.  
Но как  
жизнь делится  
на добро и зло,  
на игры делается  
так игры делится  
на rulez и suxx.  
А среди тех,  
которые rulez,  
есть те,  
которые лучше.  
Настало время  
расставить  
приоритеты.



**ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ**





# ЛУЧШИЙ 3D ACTION

## 1. Rune ("Руна")

## 2. Hitman: Codename 47

Специализация:	О Action от третьего лица
Творцы-Продюсеры:	Nathan Krad Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Тяготи, вращение изюла за укс
Мировоззрение/Психология:	Репартер и Багалава
Целевая Аудитория:	Нереализовавшие себя животные
Стиль:	Пространство боя для бездумного дуэли
Дизайн:	Unreal Tournament

**ЧТО** Холодная северная сага осмысленного кровавого истребления, в которой немойший воин Ролор осуществляет массовое лорбуние вражин с применением мечей, топоров, лолид и монетов. Позоди — расчлененные трупы и преследование преграды, влерида — трупы, ошибочно считающиеся себя живыми, и еще не лакоренные преграды... Романтика мяса и топора.

**ПОЧЕМУ** "Руно" — лучшее рубилово от третьего лица в истории, игра, лервернувшись представлении о жанре. Органичное управление, впечатляющий дизайн уровней и монстров, захватывающая графика... и сюжет — мифологический боевик.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** ближе к концу игры Ролор из человека превращается в трехметрового монстра, дерущегося как рата Терминатора.



Специализация:	Симулятор киллера
Творцы-Продюсеры:	IO Interactive
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Стрелец
Предпочтения:	Огнестрельное и холодное оружие
Мировоззрение/Психология:	Нотр-дамский Hitman est
Целевая Аудитория:	Киллеры-одиночки
Стиль:	Клан сам и дай умереть другим
Дизайн:	Оригинальный

**ЧТО** Симулятор киллера. Мы работаем на Агентство, предоставляющее заказы по устранению "объектов". Действие происходит от третьего лица и в реальной обстановке, о заданиях требуют тщательной подготовки и ювелирной точности в исполнении.

**ПОЧЕМУ** Любое неосторожное движение или лишний выстрел равнозначны смерти, ибо сеяться нельзя — это заводит! Плюс максимальный выбор в средствах: клинком можно отравить, застрелить или задушить. Не требуется скрупулезный отбор оружия из огромного арсенала и, самое главное, выбор способа ликвидации клиента. Чрезвычайно нестандартного концепция при замечательной реализации.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что на голове у Хитмана не истоящий штрик-код — это татуировка?



## 3. Thief II: The Metal Age

Специализация:	Симулятор вора
Творцы-Продюсеры:	Looking Glass Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Апрель, Телец
Предпочтения:	Малочисленные стипенды, дубинка
Мировоззрение/Психология:	Осознание клептомании
Целевая Аудитория:	Домушники, "индейцы"
Стиль:	Что смогу — унесу. Остальное вонючий/моя...
Дизайн:	Dark Ages

**ЧТО** Лапаческое проработанное нескоро гримевавшей по миру первой части. Вы все знаете, о чем это игра — в вторая часть мало что изменило. Как и раньше, старинно Готт-вор выполняет квесты в альтернативном мире, лажащем на средневековую Европу, куда вторглось примитивное войско. Осваиваем население от избытка золота и ценных вещей, лопуно разбираясь с протестующими.

**ПОЧЕМУ** Классное проработанное. Все как раньше, но лучше. Подрученные графика, совершенно невероятный 3D звук и обалденнейший сюжет. И, конечно же, знаменитая thief'овская атмосфера. Играть — страшно. А бояться — интересно.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Компания разработчиков, Looking Glass, развалилась вскоре после релиза игры...



ДРУГИЕ ПРЕДЛАГАЮТ

Star Trek: Voyager — Elite Force, Soldier of Fortune, American McGee's Alice, Heavy Metal F.A.K.K. 2, MDK 2, Messiah, Project IGI, Metal Gear Solid, No One Lives Forever

## Худший 3D Action

Daikatana

Специализация:	О Action
Творцы-Продюсеры:	Ion Storm: Ромеро
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Телец
Предпочтения:	Холодное оружие типа "акана"
Мировоззрение/Психология:	Нислывшееся алуку
Целевая Аудитория:	Самураи, древние грешники, проклятые
Стиль:	Пятьдесят сканов — уродство
Дизайн:	Quake 2

**ЧТО** 3D Action от создателя Doom и Quake — Джона Ромеро. Три персонажа, за одного из которых играем мы. Футуристический и средневековый антураж. Много оружия. Капалося бы, обычный жезл.

**ПОЧЕМУ** Не тут-то было. За средней руки дизайнера это бы еще сошло, но такая игра от Ромеро — провал года. Тулой AI. Дилетантский дизайн уровней. Почти никакая играбельность. Мы все ждали эту игру как Второго Пришествия — вот он, Ромеро, выступающий солом — о дождик! лишь объектом для едких насмешек. Бедного Джона, видимо, навсегда утратил статус культового дизайнера. Мир его прозу.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что игра делалась аж три года и семь месяцев?







# ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

## 1. Shogun: Total War

Специализация:	Strategy/Wargame
Творцы-Продюсеры:	Electronic Arts / The Creative Assembly
Рождение/Знак Зодиака:	Июль, Близнецы
Предпочтения:	Что-то — гейш, что-то — индзя...
Микроконтроль/Психология:	Самурайское
Целевая Аудитория:	Сегуны, самураи, индзя в гейше
Стиль:	Бог-зави
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Борьба за власть в Древней Японии. Простенький, на емкий менеджмент: строительство и апгрейд зданий, уборка урожая, тренировка солдат, засылка дипломатов и шпионов, перемещение армий по провинциям. Между ходами — бой в полном 3D: великолепное зрелище и возможность проявить парадоксальный талант, грамотно используя особенности типов воинов, формации отрядов, рельеф местности и погодные условия.

**ПОЧЕМУ** Идеальная комбинация похолодова глобалиста менеджмента с трехмерным скрашеним в реальном времени; зрелищность массовых битв; тщательное моделирование исторических реалий.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что скоро грянет ад-он, The Mongol Invasion, с полновесным редактором на борту?



## 2. Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Специализация:	GodSim
Творцы-Продюсеры:	Subnoria Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Апрель, Овен
Предпочтения:	Бессстрашные герои автономны и ленивы
Микроконтроль/Психология:	Комплекс божества
Целевая Аудитория:	Короли без варноиств
Стиль:	Демократическая монархия для куварок
Движок:	Majesty

**ЧТО** Симулятор королевства, как и написано в названии. С виду пахаж но WarCraft, но без возможности прямого управления конитами. Приказы построить Дворец — пезанты сами топают куда надо и сами строят. Самостоятельность во всем. Но Majesty без героев, пришедших из соседнего жанра RPG. Коары героев кукают в гильдиях, где мы их и найдем. Потом назначаем премню покрывать за открытие карты или нападение на вражьи замки — и герои устремляются исполнять нашу волю.

**ПОЧЕМУ** Огромное сплетение элементов разных жанров, дающее геймплей необычный и даже увлекательный. Тут и WC2, и Settlers, и даже Dungeon Keeper!

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Некоторые классы героев на дух не переносят друг друга, а посему не могут сократиться за воше королевства вместе! RTS



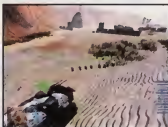
## 3. Ground Control

Специализация:	Тактика
Творцы-Продюсеры:	Massive Entertainment
Рождение/Знак Зодиака:	Июль, Близнецы
Предпочтения:	Лазерное и ядерное оружие
Микроконтроль/Психология:	Слабофобия
Целевая Аудитория:	Завсегдатаи новых планов
Стиль:	Изоационно-тактический
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Сплошная тактика в "натуральном" трехмерном окружении. На каждую миссию можно взять не более 12 отрядов. Выбор каждого — за ним. Великолепный баланс — нет адекватного "рулящих" конитов. Ценно даже лекота. На удаление громоздкий AI. Цели миссий зачастую меняются по ходу игры, появляются новые задания.

**ПОЧЕМУ** Блистательное сочетание тактических возможностей, удобства управления и фантастической зрелищности; нестандартный эстетический мультитипер.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что хит склеил ничем дельнее не примечательная команда шведских разработчиков, и что редактор к GC — столь навароченный, что создан целый сайт, растапливающий все его премудрости?



## Худшая стратегия

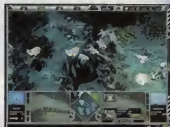
### Submarine Titans

Специализация:	RTS
Творцы-Продюсеры:	Shrike Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Август, Лис
Предпочтения:	Морские глубины
Микроконтроль/Психология:	Тыщи воды, нежно... тазы воды
Целевая Аудитория:	Подводники и водолазы
Стиль:	StarCraft в масштабах нуды
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Люди так утопили Землю и теперь живут под водой, разделившись на две коопити. Как обычно, воюют друг с другом. Плюс еще в буквальном смысле с небо упали инопланетяне. Людям нужен карбон, воздух и золото, а инопланетянам — кремний, чтобы как можно скорее восстановить корабль и умотать с этой сумасшедшей планеты. Все это — почти явный клон StarCraft.

**ПОЧЕМУ** Потому что все идея, кроме самых мелких, адаптирована у StarCraft, C&S и им подобных. Плюс тупой AI, работающий на простеньких скриптах. Вследствие чего игровольность падает до невообразимого минимума. Как обычно — истрачены пабоише самых мощных подлодок и разгромлены боу.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что создатели игры живут в Австралии, а 70% из них на паспорту — украинцы?



ДРУГИЕ ПРЕДИДУЩИЕ

Sudden Strike, Warlords: BattleCry, Command & Conquer: Red Alert 2, Earth 2150, Combat Mission: Operation Overlord, Imperium Galactica 2



# ЛУЧШАЯ RPG

## 1. Diablo 2

Специализация:	RPG (Hack'n'Slash RPG)
Творцы-Продюсеры:	Blizzard
Рождение/Взнос Задателя:	Имя, Рок
Предложения:	Full Customization (25 шт.)
Мировоззрение/Психология:	Антистихия, дьяволоведение
Целевая Аудитория:	Герои, наемники, маги, псайоны
Стиль:	Много языков — много эским
Демон:	Diablo

**ЧТО** Diablo не умер, просто он так лежит. Дух его перевоплощается в героя первого Diablo и летит куда-то в ад. До которого Diablo 2 перелететь аж четыре окта, клика мышкой надвое и налево. А в общем — чистая "Дьябло" с массой наворотов.

**ПОЧЕМУ** Наверно раскрученный лейбл. Баланс крутость героя/крутость монстров легко регулируется самой игрой; генерация лабиринтов при нескольких персонажах дает возможность играть хоть до старости. Да спросите кого угодно: "Дьябло 2" — хит? Ответят: ДА! Плюс ко всему — мультиплеер и Battle.net, регулярные апдейты, но все же позволяющая широкому массовому хит-слешеру отвлечься по ланной программе.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Да все вы и так знаете!



## 2. Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Специализация:	RPG
Творцы-Продюсеры:	Baldur's Gate Studios
Рождение/Взнос Задателя:	Степарт, Дев
Предложения:	Красивые артефакты — много эским
Мировоззрение/Психология:	Классический
Целевая Аудитория:	Паладины, рыцари и прочие отщепенцы
Стиль:	Полное погружение
Демон:	Infinity Engine

**ЧТО** Стандартная RPG в классическом своем проявлении. Стоял, магия, проклятия, тайны, заговоры, демоны, подземелья, странствия, эльфы, гномы, орки, зомбы, общины, лютый дьявол — все атрибуты фэнтезийной эпки: налицо. Странствующая партия героев воюет против Зла в этом мире — мечом и магией.

**ПОЧЕМУ** Потому что хитик Бу. Потому что это BG. Потому что в палу нашего героя мы с упорным игроками два года назад. Потому что есть финальный релиз за ланки. Потому что во второй части все лучше, больше и шире, чем в первой. Закономерный прогресс! Потому что так приятно, в конце концов.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Официально Shadow of Amn — последняя игра из серии BG. После очередного аддона нас ждет лишь Neverwinter Nights.



## 3. Icewind Dale

Специализация:	RPG/Hack'n'Slash
Творцы-Продюсеры:	Black Isle Studios
Рождение/Взнос Задателя:	Имя, Blizzard
Предложения:	Множество шагов и тайных курток
Мировоззрение/Психология:	Классический (Белый Санта-Клаус)
Целевая Аудитория:	Омичники во всех смыслах этого слова
Стиль:	Очень холодно, во многих играх куча эским
Демон:	Infinity Engine

**ЧТО** Таким должен был быть Diablo II. Ролевая игра, построенная на логических сравнениях, обязательна прямой сюжетной линии и безумном количестве монстров на единицу площади. Вещи и золото льются рекой, герои быстро набирают опыт и повышаются в классе, игрок так впадает в деструктивную нирвану.

**ПОЧЕМУ** Это лучше, чем Diablo. Сложнее, красивее, интеллектуальнее, интеллигентнее. Но это не Diablo, и данный факт останется вечным радовым проявлением Icewind Dale и его создателей.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что Icewind Dale изначально задумывался лишь как не предвзятый вариант для широкой публики эксперимент отворов Fallout в неприятии для них жанра?



Худшая RPG

Diablo 2

Специализация:	RPG (Hack'n'Slash RPG)
Творцы-Продюсеры:	Blizzard
Рождение/Взнос Задателя:	Имя, Рок
Предложения:	AI Оружия AI Артефакты AI Стили
Мировоззрение/Психология:	Вышейте меня отсюда!
Целевая Аудитория:	То, кто не понимает обмана
Стиль:	Отдайте веру "Дьябло"
Демон:	Diablo

**ЧТО** Diablo не умер, он просто так лежит. Кажется, в это уже говорил. Сложу еще раз: Diablo I, версия для тупых, жаждущих хлеба и зрелищ.

**ПОЧЕМУ** Релиз качества, но бескомпромиссный. Человеку, который просто хочет поиграть, он ничего не скажет. Грофики — чепуха с кучей спецэффектов, из-за которых не разберешь, что на экране происходит. Монстры — старые друзья из первой части, немного переработанные и разбавленные на 30% свежими лучшими миссам. И на Battle.net либо не пробьешься, либо сервер повиснет. И надевает, дико надевает это уже и не дьявольская игра.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что Diablo 3 нам точно не набезит, потому что в сюжете встречаются некоторые "ниточки"...



ДРУГИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Might & Magic VIII: Day of the Destroyer, Final Fantasy VIII, Vampire: The Masquerade — Redemption, Wizards & Warriors



# ЛУЧШИЙ КВЕСТ/ADVENTURE

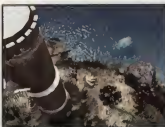
## 1. The Longest Journey

Специализация:	Квест
Творцы/Продюсеры:	ГейсСам
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Близнецы
Предпочтения:	Конфеты и поросенок
Мировоззрение/Психология:	Красота спасет мир
Целевая Аудитория:	Наталья Струтинская в Железном
Стиль:	Грим Fandango Forever!
Движок:	Срганизмый

**ЧТО** Чистый квест в лучшем смысле слова. В основу сюжета легла идея о двух параллельных вселенных, в одной процветает наука, в другом царствует магия. И лишь немногие могут преодолеть Разлом, бывая в двух мирах. Среди них — художница Эйлир. На ее плечи лежит нелегкая задача — спасти мир.

**ПОЧЕМУ** Прекрасная графика, увлекательный сюжет, хорошие головоломки, множество аллюзий и мягкий юмор выделяют этот квест, делая его на сегодняшний момент лучшим представителем жанра. Несмотря на название, увлекательность путешествия превращает его в продолжительность.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Возникая, у The Longest Journey появится сиквел или приквел (по сюжету). Разработчики признают, что не рассказали еще массу историй о двух мирах.



## 3. realMYST 3D

Специализация:	Квест
Творцы/Продюсеры:	Суэлл и Зингойт
Рождение/Знак Зодиака:	Длинные, Козерог
Предпочтения:	Труднота три рыцаря на фоне замета
Мировоззрение/Психология:	Красота это время
Целевая Аудитория:	Игры с аналитическим складом ума
Стиль:	Сюрреализм
Движок:	Организмый

**ЧТО** Римей классики в 3D. Казалось бы, полубессмысленная задумка. А на нет — старик Myst вернулся с того света свеженьким, как румяное яблоко. Все те же пейзажи в безлюдном мире в попытке решить знакомые головоломки. Едва начавшийся сюжет не будет мешать любоваться чудесами этого удивительного мира.

**ПОЧЕМУ** Игра красива совершенной красотой. Любая пейзаж, ракурс — произведение искусства. Это лирическое пейзажи, богатое звуковое сопровождение дает иллюзию полного погружения в сюрреалистический мир Myst. Играть в него "еще раз" — невероятно увлекательно.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Если вы знаете, куда идти, то можно двигаться прямо к цели, обходя все загадки, забывая про придуманные автором. И заставить игру за полчаса.



ДРУГИЕ ПРЕДЛАГАЮТ

In Cold Blood, Gold & Glory: The Road to El Dorado

## 2. Escape from Monkey Island

Специализация:	Квест
Творцы/Продюсеры:	ЛаскАйрт
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Все ирисное, что только есть
Мировоззрение/Психология:	Я люблю Эйлир — это здорово
Целевая Аудитория:	Вторыми события с Острова
Стиль:	Сказочные водонили
Движок:	Грим Fandango

**ЧТО** Продолжение, пожалуй, лучшей серии квестов от LucasArts. Гайбреш Триггуд с женой Эйлир возвращаются на остров Meloe, где она супруга работает губернатором. Выясняется, что вся недвижимость латиноамериканского острова, дарящего губернатору подает на сносу, а в Боре SCUMM перестали подавать трофеи! Наш герой спешит на помощь и в канале встречается с призраком своего извечного врага — Ле Чака. Старый добрый Monkey Island. На то этот роз в 3D.

**ПОЧЕМУ** Великолепный движок, ирисоватость на уровне Эвереста. Свой фирменный юмор серия терять не собирается. Monkey Island просто держит планку. Как всегда.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Эта часть создавалась совсем не тем людям, что делали первые три серии.



# ХУДШИЙ КВЕСТ/ADVENTURE

## Timeline

Специализация:	Adventure
Творцы/Продюсеры:	Timeline Company Entertainment
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Исторические измышления
Мировоззрение/Психология:	Умники из трех часов
Целевая Аудитория:	Поклонники Дома и Мориса Дрисона
Стиль:	Трагедия, но во всем уверен!
Движок:	Организмый

**ЧТО** Приключенческая игра с экшенноподобным движком. Путешествуя по средневековой Франции, расследуем дело о завязавшем в пещерах времени профессоре археологии. На пути — много драм, диалогов и забавных аркадных вставок.

**ПОЧЕМУ** Слишком много хорошего говорил писатель Крайтан о своей игре. Дескать, то до се, такого вы еще не видели! А результат — три часа посредственного геймплея при космической графике и — позор! — полной невозможности каталогизировать даже в дуэли! Бонусы, мол, убить собственного предка. А стала бы...

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Майкл Крайтан специально создал собственную студию, чтобы создать данную игру... А книжки у него, в отличие от игр, выходят хорошие.





# ЛУЧШИЙ АВИАСИМУЛЯТОР

## 1. Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum

Специализация:	Симулятор вертолета
Творцы/Продюсеры:	Batagworks
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Телец
Предпочтения:	"Стигеров", "Хеллфайры", 20мм пушкет
Мировоззрение/Психология:	Броне крепок, "Команча" очень быстры
Целевая Аудитория:	Пилоты-вертолетчики
Стиль:	Создать стигеров, догнать мушкет
Данжик:	Существенно улучшенный от Apache Navos

**ЧТО** Представьте себе RAH-66 Comanche. На носу таргит 20мм пушкет, по бокам — четверо "Стигеров" и двенадцать "Хеллфайров". Разведывательный вертолет, здесь используемый для боевых вылетов. Садитесь в него — и начнете участвовать в масштабной операции, где, помимо вас, задействовано много техники и пилотов.

**ПОЧЕМУ** Прежде всего — реальное физика боя и хардкорное управление.

А также точное моделирование полета, боя и поведения различной техники, огромные территории и негнупый AI. На общем фоне средней графики — обалденные трехмерные модели.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Если к Enemy Engaged пристыковать игру Apache Navos, то появится еще три компании и два вертолета.



## 2. B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth

Специализация:	Симулятор "Летающей крепости"
Творцы/Продюсеры:	MicroProse
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Стрелец
Предпочтения:	Каждое куртку в плащомый шорф
Мировоззрение/Психология:	Гравитация (бонус веб)
Целевая Аудитория:	Тайные агенты Лафеттсфе
Стиль:	Три горящих мотора — еще во времени
Данжик:	Сабстемовый

**ЧТО** Симулятор в прямом смысле слова. Разработчики не стали ограничиваться имитацией полета, B-17 — это полное виртуальное воплощение жизни одного экипажа одного самолета. "Летающая крепость" — слишком сложный механизм даже для десяти человек, умудряющихся управлять им. Не стоит думать, что в жизни было хоть капельку легче.

**ПОЧЕМУ** Фактически, это RPG, скрещенная с хардкорным симулятором.

Рой для дашонных фанатов, скрупулезность во всем. Полное погружение. "Я был там, черт побери!"

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** По максимальной дальности полета B-17 может дать фору даже современному самолету — "крепость" способна пролетать 3000 км с крейсерской скоростью 400 км/ч без единой дозаправки.



## 3. Gunship!

Специализация:	Симулятор вертолета
Творцы/Продюсеры:	MicroProse
Рождение/Знак Зодиака:	Октябрь, Весы
Предпочтения:	Парашоль аборот почтового ящика
Мировоззрение/Психология:	Никтофобия (бонус очки)
Целевая Аудитория:	Люди, считающие, что вертолет может летать
Стиль:	Летать очень-очень осторожно!
Данжик:	От M1A2 Tank Platoon II

**ЧТО** Жутко сложный игровой процесс при относительно детской оверкине. Странное дело — при довольно простом управлении противники чересчур проторны. Убивают обычно с одного залпа, стрелять приходится с максимальной дистанции, не пользоваться радаром и не подниматься выше десяти метров над землей.

**ПОЧЕМУ** Ощущение большой войны — вот в чем фишка. Танковые подразделения и отряды пехоты больше не являются статистами — они постоянные участники сражения, в котором зену вертолетов отведена в лучшем случае лишь роль второго плана.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Совместимый по сетевому коду Tank Platoon II так и не увидит свет из-за слода интереса к сывременному симулятору вообще и изменения стратегической папикки компании в частности.



## Худший авиасимулятор

### Jetfighter IV: Fortress America

Специализация:	Симулятор исследования "F"
Творцы/Продюсеры:	Missile Studios
Рождение/Знак Зодиака:	Март, Стрелец
Предпочтения:	Боевые самолеты США
Мировоззрение/Психология:	Защита демократии от "Майо"
Целевая Аудитория:	Патриоты США
Стиль:	Боевые самолеты над Кофифаровей
Данжик:	Оригинальный

**ЧТО** F/A 18 "Hornet", F14 "Tomcat", F15 "Eagle" и F23 "Raptor" — сидим в один из них, и вперед, на защиту калифорнийщины от обогатившейся русские. Глядя из cockpit на землю, узнаем родной штат! Как не подбить над ним пору-тройку "Майо" или Tu-164?!

**ПОЧЕМУ** Длительный сюжет про российско-китайскую коалицию, ломаную-щуюся захватить Америку. Бесплатный график, дилетантский AI и популярная физическая модель взлвс с управлением. Не то чтобы все совсем плохо, но на фоне творений из "Лучших" этот проект удручающе сер.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** По ИХ земле ездит наш БТР! И Алькатрас тут есть.



ДРУГИЕ ПРЕТЕНДЕНТЫ

Team Alligator, Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater

# ЛУЧШИЙ АВТОСИМУЛЯТОР

## 1. The Need For Speed: Porsche Unleashed

Специализация:	Аркадный автосимулятор
Творцы-Природители:	EA Canada
Рождение/Знак Зодиака:	Май, Телец
Предпочтения:	Porsche 911 3.3 Turbo
Мирозрение/Психология:	Базовые дешёвые автомобили
Целевая Аудитория:	Те, кому жаль быть «Порше» в жизни
Стиль:	С заносом. Обязательно с заносом
Движок:	Собственный, с нулём. Этим и гордится

**ЧТО** Отличный аркадный автосимулятор — наверное, больше сказать уже нечего. Решение посвятить игру спортсменам лишь одного производителя опоздало на все сто — много подробностей, мелких деталей и точный физический движок. Пара новых режимов стали прекрасным дополнением к нескольким застоявшимся сценариям — и миссии а-ля Driver, и свободный бизнес Evolution прокатились на ура.

**ПОЧЕМУ** Квинтэссенция серии Need For Speed, прекрасное творение, сравнимое лишь с первой частью. Игра приобрела толкование — она стало интересной и захватывающей, непривычный процесс удерживает до конца, до последней трассы, до последнего автомобиля.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** В ответ на безумное количество писем — полицейские там все-таки есть.



## 2. Grand Prix 3

Специализация:	Симулятор "Формулы-1"
Творцы-Природители:	MicroProse
Рождение/Знак Зодиака:	Август, Яко
Предпочтения:	Не расковыряем, дабы не забыли фанаты
Мирозрение/Психология:	Дзен-буддизм
Целевая Аудитория:	Они знают
Стиль:	Зависит от скорости ветра и температуры воздуха
Движок:	Собственный. Очень тормозной, правда

**ЧТО** Классика автоспорта, однозначно лучшее виртуальное воплощение "Формулы-1" на данный момент. Прокадуют годы, а мир остается прежним — Grand Prix 3 лишь сменил своего предшественника, Grand Prix 2, теперь уже экс-короля в жанре серьезных автосимуляторов.

**ПОЧЕМУ** Маэстро Джеф Кромманд делал эту игру три года. Делая для хардкорщиков. Физика, арсенал настроек, система повреждений болида, сами заезды — к ним не найдется претензий даже у шумомеров и вильновцев. Идеал недостижим, но никто не мешает стремиться к нему вечно. А хардкорщики пребывают в перманентном восторге.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** До-до, Grand Prix 4 уже в разработке.



## 3. Insane

Специализация:	Аркадный автосимулятор
Творцы-Природители:	Twisted
Рождение/Знак Зодиака:	Декабрь, Скорпион
Предпочтения:	Презентуемое ванное бы...
Мирозрение/Психология:	Нет достатка
Целевая Аудитория:	Новые русские
Стиль:	Борьба бешеных диланов
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Гонки на джипах по пересеченной и холмистой местности в аркадном стиле, но в то же время — очень живая физика. Машины сталкиваются и переворачиваются, но не выходят из строя — лишь замедляется скорость. На моментальный ремонт все же требуется время, и соперник с флагом уже далеко. Приходим в лидерар — открывается доступ к новым джипам.

**ПОЧЕМУ** Гармоничное сочетание разножанровых элементов, очень оригинальные режимы — одни только заезды типа Carpole the Flag чего стоят! Баланс вездеходов и во всем, несмотря на аркадность, безумное поведение джипа по трассе и тонким адреналином в крови. Драйв, адские сломы! И прекрасная графика.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** AI-машин почти незаметно подтягивают к компьютерному же лидеру.



## Худший автосимулятор

### Harley-Davidson: Wheels Of Freedom

Специализация:	Аркадный мотоциклист
Творцы-Природители:	WizardWorks
Рождение/Знак Зодиака:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Пиво, талин, джен-ролл
Мирозрение/Психология:	Кататься все куда угодно
Целевая Аудитория:	Одичавшие байкеры
Стиль:	Хардкорное бездорожье
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Вторая игра WizardWorks из серии "вот какой я молодец, у меня теперь "Харлей". Гонки на мотоциклах по трассам и пересеченной (!) местности. Очередной продукт, созданный для рекламы и без того зверски раскрученного марку "Харлей-Давидсон". Или — игра, решившая выжить за счет популярности "Харлея". В данном случае неважно.

**ПОЧЕМУ** Хотя бы потому, что для маневра типа "занос" в игре есть специальная кнопка. Чувствуете, насколько "правильно" реализована физика? А также управление, графика, звук и AI. Проще купить настоящий "Харлей", чем заставить себя пройти игру до конца.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Одни из игровых режимов позволяют, не собирая в заезде карт, играть потом в покер!



ДРУГИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ

4x4 Evo, NASCAR 2000



## 1. The Sims

Специализация	Симулятор жизни людей
Творцы/Продюсеры	Malin
Рождение/Эпоха Зодиака	Февраль, Водолей
Предпочтения	Женя – куллеры/Муха – коп
Маркирование/Психология	Плюс, минус, а – дружные семьи
Целевые Аудитории	Семья
Стили	Детям – цветы, баба – жоржанду
Дизайн	Оригинальный

### 3. Sacrifice

Специализация:	ITS / Action
Творцы/Продюсеры:	Shiny
Режиссер/Звук/Визуал:	Ноубл, Скорпион
Продолжения:	Лисидаралин
Маркетинг/Промо/Логотип:	Растоминия
Целевая Аудитория:	Шоппинг и прелатизирующие хироманты
Стиль:	Разрезанное тушу, владелищем души
Девиз:	Поройслонный вайлок Hottish

Giants: *Citizen Kabuto*,  
*MechWarrior 4: Vengeance*, *Evolve*, *Crimson Skies*.

## 2. Deus Ex

Специализация:	10 Action, Adventure, RPG
Творцы-Паразиты:	ION Storm
Рождение/Знак Задания:	Имя, Рок
Предпочтения:	Таблица/варианты (documentation)
Мировоззрение/Психология:	Deus Ex Machine
Целевая Аудитория:	Сборники, фанаты Shadowrun
Стиль:	Denton, UNATCO, Вы видите право... <sup>6</sup>
Демон:	Unreal

A photograph of a busy street scene in a Chinatown district. A streetcar is visible on the left side of the frame, and several pedestrians are walking along the sidewalk. The street is lined with buildings featuring various signs and storefronts, typical of a historic urban area.

Худший жанровый гибрид



### Invictus: In The Shadow of The Olympus

Специализация	RTS, RPG
Творцы/Продюсеры	QuickSilver Software
Режиссер/Звук/Видео	Мир, а не Рыба, но Овен
Предпочтения	Смущение в прочих играх
Мировоззрение/Психология	Буксующие
Целевая Аудитория	Инфантиль-взросленцы
Стиль	Мягко-средний
Движок	Свой, фантально тормознущий

A painting depicting a group of people on horseback gathered around a dead animal, possibly a gazelle or antelope, in a desert landscape. The scene is rendered in a style that suggests a historical or biblical narrative, with figures in traditional attire and a barren, rocky environment.



## САМАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ

### Counter-Strike

Специализация:	Multiplayer 3D Action
Творцы/Продюсеры:	The CS Team
Рождение/Эпоха Золотого:	Мы думаем, что Эпоха Золотого...
Предпочтения:	"Артиста" — супер, но не абсолют
Мировоззрение/Психология:	Массовое взаимодействие
Целевая Аудитория:	Компьютеры в тире
Стиль:	Без террора, своей локализации
Движок:	Half-Life (улучшенный Quake 2)

**ЧТО** Первая в истории изначально некоммерческая игра (mail), являющаяся третьим продуктом от чудом движке, сделанной на любительском уровне и вышедшая под эгидой фаворита в целом жанре — в мультиплеерном командном 3D Action. Первая версия датируется 1999 годом, но известность пришла в 2000-м.

**ПОЧЕМУ** Первая игра, воплощающая концепцию "3D Action реализма" в играбельности. Project IGI, Global Operations и многие прочие — ее следствия.

Первая игра, изменившая законсервированность "высокая скорость реакции = победа". Первая игра, сделавшая презириемое хемелство престижным. Единственная игра в 2000-м, революционизировавшая целый жанр.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** C-S 2 будет делиться на денке Team Fortress 2.



## ЛУЧШАЯ ПО ГРАФИКЕ

### Giants: Citizen Kabuto

Специализация:	Стратегическая 3D Action
Творцы/Продюсеры:	Planet Moon Studios
Рождение/Эпоха Золотого:	Лабиринт, Странец
Предпочтения:	Стелс Свободы и симуляторы стратегических
Мировоззрение/Психология:	Талантливо и Умственно
Целевая Аудитория:	Маршруты и инновационные морали
Стиль:	Кто много ест, тот быстро растет
Движок:	Игитский

**ЧТО** Многие. Но неведомо какой планете Морские Жнецы наделили по башке турму Умником. За них вступились комичные инноплативы. Затем инициативу переплатили одно из Жнец, готовая ради Умничков пожертвовать собственной матерью. А потом пришел большой Кабута и всех разогнал. Стрелы против бластеров, огнико против когтей и чешуи, супа против моря, брызг против монстров, Умники как объект защиты и рабочий ресурс, пиканизм концепции в массе.

**ПОЧЕМУ** Бесподобный 3D движок, при своем созерцании приводящий к выпадению челюсти в осадок. Убийность эффектов. Потрясающие модели. Пикантность в 3D играх на открытых пространствах. И — суперлокализация.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Planet Moon образована выходцами из Shiny. Это реальные авторы лерега MDK



## ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ

### "Корсары: Проклятие Дальних Морей"

Специализация:	Пиратские RPG/Adventure
Творцы/Продюсеры:	"Амалев"
Рождение/Эпоха Золотого:	Морбид, Скорлупа
Предпочтения:	Делать, жонглировать, драки
Мировоззрение/Психология:	На-на-на и бутылка рома
Целевая Аудитория:	Ново ригитский
Стиль:	Гробов на большой воде
Движок:	Оригинальный

**ЧТО** Как говорят, российский перевод мейеровских "Пиратов" По сути — верно, но в определении не хватает фактов. "Пиратов" расширили, дополнили, перекроили, вывели на гора отличную игру, где есть все, чего можно ожидать от названия: барыжные залпы и обстрелы, дуэли и торговля, губернаторы астратов и их дачи, закрученный сюжет, NPC и диалоги, о качестве ишемга альтер-эго — юнча Николай Шарп, поставленная становящийся лизинг корсаром.

**ПОЧЕМУ** Лучший российский проект международного уровня. Их и так по пальцам считают, на "Корсары" — единственный, где почти все сделано как надо, начиная от детально проработанного игрового мира и заканчивая великолепной графикой.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Паночу планировалось, что будет дракон! Но — увы...



## ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

### Звездные Пилигримы: Тайна "Каскады" (The Outforce)

Специализация:	RTS
Творцы/Продюсеры:	O2 Games/Snowball
Рождение/Эпоха Золотого:	Морбид, Скорлупа
Предпочтения:	Космические крейсеры и многого некоего
Мировоззрение/Психология:	"Каскада" где-то там...
Целевая Аудитория:	Кинологов, востроумных
Стиль:	Всем выносите носовые органы!
Движок:	Оригинальный, односторонний

**ЧТО** Далекое будущее. На Землю движется астероид, грозящий уничтожить все живое. Избранным придется улететь с Земли. Почти сразу же после взлета связь с планетой обрывается. А позже увлеченные наткнутся на две враждующие расы и втянутся в их конфликт... Далее начинается

**ПОЧЕМУ** Потому что студия Snowball сделала невозможное: из средней по всем параметрам RTS'ным локализаторы воссоздали интерактивную историю, которую можно поставить в один с Babylon 5 или Star Trek. Одни названия рас и кораблей чего стоят!

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** В игре можно проигрывать не только ту музыку, которая там есть, но и свою — за счет встроенного плеейста.



## САМАЯ ЦИННИЧНАЯ

### Hitman: Codename 47

Специализация:	Симулятор киллера
Теоретики-Прогностики:	И/O Interactive
Рождение/Эпоха Задания:	Декабрь, Стрелок
Предпочтения:	Предпочтения:
Мировоззрение/Психология:	Отстраненность к людям и оружию
Целевая Аудитория:	Люди, уставшие от чужой жизни
Стиль:	Убийство на пороке
Дизайн:	Оригинальный

**ЧТО** Симулятор киллера. Главный герой был выращен в пробирке и находится на разрывной пороге... ммм... зомби. Телерь ему порядка 30 лет. Со-рак седьмой, как его называют, выполняет задания и на протяжении игры уничтожает несколько боссов наркоманов, а в конце даже встречается со своим братом.

**ПОЧЕМУ** Потому что нарушает все нормы морали. Тема "киллерства" непрямую касается злодеи "Не убий". А в игре можно эту злодею нарушить на каждом шагу. Нежелательный свидетель? Застрелить. Поднимается шум из-за стрельбы? Ну, тогда задушить. Цинично. Струной от ролея "Стейнхейм".

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что "Берету" с глушителем нельзя звать латронами от ларей "Береты"?



## САМАЯ ШИЗАНУТАЯ

### American McGee's Alice

Специализация:	3D Action
Теоретики-Прогностики:	Кларкс, Маки, Вогне Inc
Рождение/Эпоха Задания:	Ноябрь, Скорость
Предпочтения:	Любовь к отсутствию красного
Мировоззрение/Психология:	Фрустрация раздражает девочек. А?
Целевая Аудитория:	Классы с ограниченными возможностями
Стиль:	Нет со стрельбой на фоне Мобуса
Дизайн:	Quake III: Arena

**ЧТО** На помрачелом фоне, под музыку, призывную как маршевую, "режьте ботам, режьте", Алиса воеет с монстрами своего подсознания в своем же подсознании. Денко из Quake 3 и арсенал из 9 видов оружия, дядька Алиса шаринг авторами, а сюжет как нельзя кстати.

**ПОЧЕМУ** Потому что ничего столь кривого и башневысвавшего в жанре 3D Action доселе не было. "Алиса" начинается там, где кончается здоровый смысл. Все в игре дышит безумием — и антиреалистичное окружение, и не от мира сего враги/NPC, и гениальный дизайн, и уносящие в неведомые дали музыка. Интересно, давно ли Маки выпустили из помешательства?

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Если хотите увидеть Алису во всей красе — предложите ей коктейль "Со-суд Хаоса".



## САМАЯ КРОВАВАЯ

### Heavy Metal: F.A.K.K.2

Специализация:	3D Action от третьего лица
Теоретики-Прогностики:	Blitz Entertainment
Рождение/Эпоха Задания:	Ноябрь, Скорость
Предпочтения:	Секс в сапогах из горячих щипцов
Мировоззрение/Психология:	Жизнь врагов не имеет
Целевая Аудитория:	Феминистки с садистским уклоном
Стиль:	Результатом огня и мечей
Дизайн:	Quake III: Arena

**ЧТО** Надменная сверхкрасотками в области бокс дома по кличке F.A.K.K.2 несет па на города и весом планеты Эдем, безжалостно истребляет экзотических монстров. Прототипом этого горючего Орлеанской дэви является звезда "Плей-бой" Дюллия Стрейн (точно не девственница), поэтому персонаж получится колоритный и очень эротичный. А когда она берет в одну руку меч, а в другую — "Уз", и начинает этап... мочить и стрелять, то начинаешь задумываться, а так ли уж лух виртуальный секс.

**ПОЧЕМУ** По определению. Кровь с экрана можно вычерпывать шпристами. Неудивительно — когда в руках у ТАКОЙ девушки оказывается ТАКОЙ меч.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Основным продуктом вселенной Heavy Metal: F.A.K.K.2 являются комиксы, журнал и шикорейный мультфильм. А игра — вторично.



## САМАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ

### "Противостояние III" (Sudden Strike)

Специализация:	Real-time strategy
Теоретики-Прогностики:	Flagship
Рождение/Эпоха Задания:	Октябрь, Весна
Предпочтения:	Эталь! Полно! Анализи!
Мировоззрение/Психология:	Точность, переходящая в садизм
Целевая Аудитория:	Маршалы Жуков
Стиль:	Второй Мировой в виртуальности
Дизайн:	Оригинальный

**ЧТО** Тактическая стратегия на тему Второй Мировой войны. Бом прокатит на ограниченном участке ландшафта с участием весьма разнообразных юнитов с реальными характеристиками. Целью разработчика было сделать настоящую войну — чтобы все было в жизни. Столками в деревню не свалить, в лесу — охотиться за охотой, а глупости обходить стороной и, по возможности, бомбить с воздуха.

**ПОЧЕМУ** Потому что все это работает — освоившие "Противостояние III" могут экстерном сделать экзотично на генералиссимуса. Чтобы выиграть, нужно быть умным, хитрым, расчетливым и быстрым. Игра заставляет поднапрячь мозги, но если вы "выехали" — вы пропали. Затянет надолго.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что в игре представлены более тысячи реально существовавших военных единиц!



## ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

### Deus Ex

Специализация:	3D Action/Adventure/RPG
Творцы/Продюсеры:	Ion Storm
Рождение/Знак Зодиаха:	Майя, Рак
Предпочтения:	Агрессивная киберпанка
Мировоззрение/Психология:	Будущее не похоже на настоящее
Целины Аудитория:	Люди с воображением
Стиль:	Привлечь внимание
Действие:	Unreal

**ЧТО** Все то же самое, что мы уже написали про Deus Ex. Плюс сильно, захватывающая история в стиле классического киберпанка.

**ПОЧЕМУ** Да по той простой причине, что по ходу сюжета друзья становятся врагами, а брат по прозвищу, считающийся изгоем и предателем — лучшим другом. Даже шеф рано или поздно отвернется от вас. Вы будете проживать жизнь героя, как свою собственную, и в конце засомневаетесь — о какой из двух — настоящей?

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что у игры три концовки, причем две из них ведут к мировому господству во главе с Дентоном?



## САМАЯ ПОПСОВАЯ

### Command & Conquer: Red Alert 2

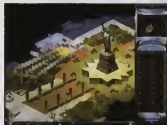
Специализация:	RTS
Творцы/Продюсеры:	Westwood
Рождение/Знак Зодиаха:	Октябрь, Скорпион
Предпочтения:	Таблетки от мажорности и нольше!
Мировоззрение/Психология:	Тотальный стаб
Целины Аудитория:	Широкая пародия на массы
Стиль:	Быстро без забот
Действие:	Скромный Tiberian Sun

**ЧТО** Читатели, это C&C. C&C — это читатели. Знакомьтесь. Как, вы уже знаете? Удивительно! Все же нас читают в т.ч. и жители тундры, о которых конкретизирую: Red Alert 2 — это очередной отпрыск дома "C&C и сыновья", где играбельность доведена до абсолюта, а баланс отточен как пазлы бритвы Оккама.

**ПОЧЕМУ** Это прямой потомок прародителя самого популярного в мире жанра. Это ликовая точка спираль "стратегии от Westwood". Это квинтэссен-

ция попы, не требующая умственных усилий и пользующаясь бешеной популярностью в народе. Даже аргументировать ее поповость — поповско само по себе. К чему доказывать оксюморны?

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Мультиплеерный режим World Domination работает ТОЛЬКО в разрешении 640x480.



## САМАЯ ТУПАЯ

### Panty Raider

Специализация:	Бистатусный-халтинг
Творцы/Продюсеры:	Murzeib
Рождение/Знак Зодиаха:	Майя, близнецы
Предпочтения:	Ничего больше
Мировоззрение/Психология:	Фетишизм
Целины Аудитория:	Экзотический подростки
Стиль:	Бивис, нем не дадут!
Действие:	Оригинальный

**ЧТО** Пародия на пародию симулятора охоты, где вместо сохотых выступают необремененные AI девушки, а в роли охотника — озабоченные гуманоиды (если, конечно, они поступают гуманно, заставляя землянок насильно освободиться от некоторых частей туалета).

**ПОЧЕМУ** Потому что: а) пародия на пародию — это уже тупо само по себе; и б) потому что тупые инноплетные охотятся не за девушками, а за киним бивисом. Вы такое видели?

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** Что эти же разработчики в свое время уже опалили немало великих идей. Например, "О, Счастливчик" (то самый пресловутый Who Wants to Be a Millionaire) или "Охота на оленей" (бюджетерская Deer Avenger и ее многочисленные продолжения).



## САМАЯ АТМОСФЕРНАЯ

### Wizards & Warriors

Специализация:	RPG
Творцы/Продюсеры:	Neuville Park и Девид Брэдли
Рождение/Знак Зодиаха:	Ноябрь, Скорпион
Предпочтения:	Ничего экзотичнее, чем 10 мегатонн
Мировоззрение/Психология:	Love/love food, но очень жуткий
Целины Аудитория:	Друзья драконов и аистов
Стиль:	Охота и соборничество
Действие:	Оригинальный

**ЧТО** Классический ралевик от самого Брэдли. Мощная основа в виде ролевой системы, сильного охота и детально проработанного мира, но спорная реализация — устаревшая графика плюс потухший интерфейс.

**ПОЧЕМУ** Создает настолько уютную атмосферу, что одношаго сородичи как туду умирнула, так редоктор ее равно неведло из затопленного города за уши вытягивал. В себя оно до сих пор не пришло, только что-то восстановление бульваров... Будьте осторожнее! Перед загрузкой игры надевайте оксалогит! Тогда, может, хоть закончившийся кислород заставит вас оторваться от монитора.

**А ВЫ ЗНАЕТЕ** В игре действует корриолисовое сияние. Оставленный без присмотра на корабле сундук сияет до борта! И он танет.



## «CD-МАНИЯ» И КОМПАКТ-ДИСК



Привет всем! Буду краток, так как не хочу тратить места. Нынешний компакт-диск содержит следующие изменения по сравнению с предыдущим:

1. Увеличилась из ваших многочисленных писем наша радостная уверенность, что расползается прохождение и руководство с компакт-диска работают! Очень важное изменение: да, того у нас вместо уверенности были тяжкие сомнения.

2. Компакт записывается не у всех и тем более не у каждого. Причина — извращенный движок компакт-диска, который превращает массу требований к железу, софту и прочему подобному. У большинства людей все работает нормально (опять же — у себя в редакции мы его всегда машина на пятнадцать тестируем), но — везде свои уникальные мерзополости. Итог: сделан дополнительный **ДРАФТОВЫЙ ВАРИАНТ**. Если компакт CD у вас все же не записывается и ни-

какие меры не помогают, то отправляйтесь через "Проводник" по директориям CD. Там лежат *inf*-файлы — по одному на каждый раздел. Откройте, читайте. Все директории на CD так расползены, что найти то, а чем рассказано, особого труда не составит (ориентируйтесь по подзаголовкам — Heading 1-2-3, они отображают сложность директорий). Разберитесь. Повторю: это так называемый "пожарный выход" для тех, у кого CD упорно не желает работать или машина совсем слобая.

3. Мы сделали (точнее — Дионис делал, а мы его дружно подбадривали) ряд косметических улучшений. Преобразование курсора при просмотре картинок, возможность переключения на Alt-Tab на Windows, минимизация оболочки по нажатию кнопки, установка демо-версий непосредственно с компакт (оболочка при этом сворачивается и потом после оконча-

ния установки вновь загорается во весь экран), переключение оболочки на общий вид (этот тот, который сразу после загрузки CD возникает) и еще всякое разное.

4. В плане содержания — стартовый раздел "Ссылки" и начало публикации игровых скриншотов по разделу "Rulezz&Suxx".

5. Все то, что я забыл упомянуть. П.С. Да, и не забывайте — в период, когда происходит финальное сведение комплекта (а происходит это для через три после ухода номера в типографию), нам становится окончательно известно, что сколько мегабайт занимает. Мы все планируем по методу "лучше останется место, чем что-нибудь не влезет", так что в последний момент на CD часто появляются вещи, о которых в "CD-Мании" ни слухом ни духом не написано. Внимательно смотрите разделы "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры" — это кандидаты номер один на расширение. Помимо того, что добавляются разные полезные вещи в "Игровую зону".

Геймер (gamer.soboka.igromania.ru)

## ИГРОВАЯ ЗОНА



Составитель рубрики:  
or@NGE (orange@igromania.ru)  
при участии Геймера и Алексея Кравчуна

Counter-Strike и DOOM —  
Андрей Терминатор (termi@igromania.ru)

В "Игровой зоне" вновь ровно 25 игр. Точнее, даже больше, так как игры одной серии мы всегда объединяем в единое целое (например, Quake и Quake 3). Сообщайте, какие игры вам по-настоящему интересны — тогда в будущем мы будем уделять им более пристальное внимание и стараться находить для них побольше всего хорошего, тестировать (как в большинстве случаев) и помещать на компакт. Каждый номер на CD под "Игровую зону" выделяется от 70 до 100 мегабайт, так что простор есть. Пожелания направляйте по обычной почте или на катастрофически известный адрес [gamer.soboka.igromania.ru](mailto:gamer.soboka.igromania.ru).

Как обычно, "Игровая зона" в журнале написана максимально емко, дабы не занимать слишком много места (иначе, для справки, это было бы примерно 15 страниц без единой картинкой мелким шрифтом). Детальные инструкции по установке и запуску, подчас огромные описания вы сможете прочесть на компакт-диске. Там же вы сможете посмотреть картинки для почти что всего, здесь описанного. Мы постараемся сделать все, что в наших силах, дабы у вас ни с чем не возникли никакие проблемы, а путешествие по директории "Игровая зона" на CD оказалось максимально удобным.

### №1. 4x4 EVO

4x4 EVO Track Editor — редактор трасс. Позволяет создавать новые трассы либо редактировать существующие. К редактору предлагается подробное описание на английском, но можно освоить и так.

### №2. Age of Empires II: The Conquerors

Увы, в этом месяце поток официальных Random Maps внезапно иссяк. Оптимистам предлагаем считать, что это вызвано работой над неким глобальным проектом, требующим много сил и времени. А лессимисты могут припомнить, что разработчики Atomic Games больше не сотрудничают с Microsoft, а соответственно, могли заречься возиться с изданной ею Age of Empires.

На на родность любителям AoE существуют неофициальные кампании и карты. Ими и займемся. Newcastle Upon Tyne, как уверяет автор, основана на реальной местности; действие происходит где-то в Англии. Корта большая, игроков здесь на восемь. Paradiso — ламенные и поутнее, хотя расслабляться не стоит — есть там парочка хитростей... но не будем раскрывать всех секретов.

### №3. American McGee's Alice

Путешествия Алисы не могут закончиться вот так просто. Ведь и у книги было продолжение. Помните, сначала юная леди путешествовала в Стране Чудес, а затем перебралась в Зеркальное. Игро закончилось, а новая партия гри-

бав-ленилосибаб уже на подходе: пять wallpaper'ов и два savegame'a (в том числе и с господином К.Чеширским в главной роли). Обладатель схематической крышки просит не беспокоить нас начальным звонками, а по всем вопросам обращаться непосредственно к разработчикам. Ходят слухи, что Rogie открыли небольшую клинику для запущенных творческих великого McGee. Творческие, мест осталось немного.

### №4. Baldur's Gate II: Shadows of Amn

1. We are all heroes... You and Boo and I! Вниманию вашим многочисленным просьбам, выкладываем подборку дополнительных портретов персонажей для Baldur's Gate II. В следующем номере с большой долей вероятности можете ожидать аналогичную подборку по Icewind Dale.

2. А вагон послало галерею лиц (являемо, не все из них можно назвать лицами) из Planescape Torment. Берегитесь, Иренкусы, получить ты сияющим хвостом по шее, ах, получишь!

### №5. Black&White

1. Попробую угадать ваши мысли при взгляде на медведя из плагино к Wilpert с янтарского комплекта (только не говорите, что вы его не видели — этот маленький шеддер)... Вы смотрели и думали: "Почему же эта плагино есть, а скина нет?" Ошибаетесь — телерь есть и скина! Ставьте и наслаждайтесь гармонией.

2. Дабы было совсем гармонично, не забудьте установить тему для Windows.

### №6. Blade Runner

Филлип К.Дж. вряд ли подорвал, что пишущий шеддер, когда побился на старой пишущей машинке строчки книги "Металло и андроида о механические ошак". Ридин Схот, основопо-

ложник киберпанка в кинематографе, вряд ли догадывался, что снимает не только блокбастер по мотивам книги, но и культовый фильм, когда забраковывал очередной дубль *"Бегущего по лезвию бритвы"*. Игра, выпущенная Westwood, не было столь же популярна, как этого или фильм, но свою порцию внимания все-таки получило. Подарок всем фанатам киберпанка и "Бегущего" в частности. **Официальная тема для Windows.** Как и Red Alert 2/Tiberian Sun, тема создана умельцами из Westwood. Нужно ли говорить, что она очень, очень красиво.

## №7. Command & Conquer: Tiberian Sun

1. Помните тему для Windows по мотивам Red Alert II в прошлом номере? Не говорите, что не понравилась. Все равно не поверим. В продолжение выкладываем **официальную тему Tiberian Sun**, которая уступает теме RA2 разве что количеством сторон (только GDI) и отсутствием скринсейвера.

2. Ну и для окончательного и безоговорочного счастья подбросим **скин для Winamp** в том же стиле.

## №8. Counter-Strike Podbot для Counter-Strike

По многочисленным просьбам читателей мы выкладываем на диск последнюю версию Podbot. Это — самый лучший бот для Counter-Strike. Тут сразу надо оговориться: "самый лучший" — не значит "лишенный недостатков". Подбот тоже дурит, причем падос дурит так, что от смеха подавиться можно. Как всем понравилась ситуация, когда два бота из разных команд стоят в двух шагах друг от друга и тупо водят стволами в разные стороны? А все потому, что стоят друг к другу спиной.

Однако Подбот может сыграть и по-другому. Помню, как-то раз играли мы всей редакцией на карте Prodigy. И вот бежим втроем по коридору. Тихо, никого не видно. Вдруг очередь — и нос уже убили. Откуда? Оказывается, бот тиканько нылоса за ящиком и подкидал нос. Причем по самому первому не стрельнул, подождо, пока все не покажутся...

Подбот очень редко сбиваются в одну кучу и застревают в таком виде. Конечно, когда на приступ цитадели террористов бросаются сразу 20 контреров, тогда падобное неизбежно. Но вот чего Подбот никогда не делает, так это не торчит, как пень, на одном месте. Он может кепелить, но не тупо стоять, и уже за одно это заслуживает похвал.

Главным недостатком Подбота является механизм его работы. Он действует согласно wourpoint'ам (маршруты его движения, уникальные для каждой карты). Поэтому мы так долго и тнуем — катели выдать вам не только самого Подбота, но и wourpoints для него (то бишь — для наибольшего количества карт). В принципе, найти wourpoints несложно, однако разные люди делают разные wourpoints, отчего уровень игры Подбота сильно меняется.



ФЕВРАЛЬ-МАРТ 2001  
КОМПАКТ-ДИСК «МАНИИ»

# 02-03

Дисконк Counter-Strike  
Podbot для Counter-Strike  
Radical OnLine UK



И Т Р О  
**МАНИЯ**  
Полный  
Грайдер  
Секретности  
«RAS»  
Миротворец  
Компаний, устроен  
и редакторы  
Март 03/07  
Розничный сайт  
Осен, тем  
и скрин-сейверы







# И тогда живые позавидуют мёртвым...



Клайв Баркер шокировал своими книгами. Его фильмы вселяли в зрителей леденящий ужас.  
Теперь он создал игру. Undying. Хватит ли у тебя смелости сыграть в нее?



Undying is a trademark of Electronic Arts Inc. © 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Undying, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. EA GAMES is an Electronic Arts brand. PlayStation, the PlayStation logo and PlayStation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

[www.uk.ea.com](http://www.uk.ea.com)



На этого мала. Введена поддержка full mouse/look, так что теперь водить ствол можно будет во все направления и под любым углом. А теперь прикоснитесь к этому волшебному пидрыгиванию (невесомо, на все же). Сторе играки мигам всплыват про то, с каким трудом боролся первый backstop в DOOM II (надо было встать под определенным углом и с разбегу заскочить на выступ!). Теперь ничего этого не будет — просто падайте и запрыгните. Настоящие думеры, разумеется, на все это забуют и рикзак возьмут "по-отрасово", но все едина — приятно.

Есть в игре и еще одно фиша, а каторый миа гие так давно мечтали — включение респавно манастров и/или предметов. Всем хорош был режим Nightmare, но патронав, патронав не хватало! Телеры хватит. И манастров хватит, и патронав хватит, и аптеек хватит... Всего хватит... Миса, миса, МЯСО!!!

Улучшенный вариант движка поддерживает все игры серии DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM, Final DOOM. Естественно, для DOOM Legacy вам понадобится WAD-файлы (уровни) этих игр. Инструкция — на компакт.

А в следующем номере мы, вазможно, снова вернемся к DOOM. Вернемся, если все подтвердится. А если это самое "все" подтвердится, то — ждите нечто уникальное.

Да — и еще. Загляните в раздел "По журнали", рубрика "КОДекс". Обнаружите кое-что очень и очень интересное.

## №12. Ground Control

Интерес народа к Ground Control все еще не угас, а ведь сколько уже времени прошла с момента выхода этой тактической игры! Везде бы не в классике, и покатоже игры есть, однако народ почему-то тянется именно к GC. И продолжает создавать новые карты. Понятное дело, что среди них есть и хорошие, и... не слишком. Вторых, разумеется, больше. Их мы оставляем на совести авторов, а хорошие попадаются к нам на компакт. На диск этого номера выбрали карты: Prisoner Convoy, Dead Zone, Dropship Base и DC-02. Рекомендуем продегустировать.

## №13. Grand Theft uto 2

Думаю, тема GTA закрыта? А как вы ответите к 15 новым автомобилям для любимой игры? Среди них такие шедевры, как полицейский автомобиль из первой части G.T.A., FI Ferrari, SWAT van, Citroen AX и еще несколько симпатичных авто, способных укротить улицы города. Для установок всего этого безобразия прилагается программа STYED, работа с которой подробно описана на CD.

## №14. Jagged Alliance 2 JAZ2.5: Unfinished Business ("Цена свободы")

1. Сектора и кампании были на прошлом номере, а на этом мы предлагаем вашему вниманию редактор W4st Editor (версия 2.1a). Полностью оптимизирован под UB, позволяет изменять всевозможные параметры игры. Какие именно? Читайте на компакт.

2. Редактор — это хорошо. С его помощью можно полностью изменить игру. Сделать модификацию. "Май любимый цвет, мой любимый размер", — как говорил герой одной популярной игры. Вот тактика новое оружие вы в игру ну никак не вставите. А мод TPF как раз этот и занимается. M25, Steyr AUG HBAR, 50 Desert Eagle, Magnum BFR, Col Defender — так скажет, что это мала, пуская попробует сделать больше (и лучше).

## "JAZ: Агония власти"

Обнаружился тема для Windows в стиле Jagged Alliance и скин для Winamp. Отныне они в вашем распоряжении.

## №15. Half-Life

1. Качественные карты для single-player — вещь, к сожалению, очень редкая. В поисках чего-либо стоящего пришлось перепалатить пол-Сети. В результате тяжелого труда на свежем воздухе удалось выкопать, что **самые лучшие левелмейкеры живут в России**. Подтверждением тому служат творения отечественных мастеров, находящиеся на вершинах буржуазной рейтинг-всех-тош патристизм — великая вещь. Уровень Prisoner of Evil, который вы можете найти на CD, — яркий пример талантливости наших дизайнеров. Единственная на данный момент карта, где я просто не знал, к чему придраться.

2. К сожалению, кроме хороших мастеров, попадаются еще и мапперы ленивые. Для них добрый и вне всяких сомнений талантливый товарищ Джефф Корпан написал утилиту RandMap, которая на диск дросала до версии 4.10. Польза от данной программы велика, а вот результат сомнителен. Она генерирует вполне пригодные для игры синглплеерные уровни. Со всеми далами, с манастрами, водой и даже — вы не поверите — дверями и лестницами. На ключевая фраза, все-таки, "вполне пригодные". Раз с десяток получается неудовлетворительно, но вот остальные девять...

## №16. Heroes of Might and Magic III

Популярности "Героев" нельзя не позавидовать. Или не позавидовать нельзя? Впрочем, какая разница. Главное, что новые карты появляются постоянно и в извечных количествах. На нашем компакт представлены лучшие образцы современного картостроя. Целых 8 штук, и все — лучшие. Думаем, на месяц вам должно хватить. И еще, советуем обратить особое внимание на карту Full Moon. Хорошо, чертовка!

## №17. KISS: Psycho Circus

Не сказать, что народ с энтузиазмом взялся за творчество. Карт мала. Считайте, вообще нет. Даже странно, фанаты есть (на форумах игру обсуждают), а карт, что называется, "нико". Одно deathmatch-карта — это несоразмерно. На что это она качественная. Патому и удостоилась быть помещенной на наш компакт... так сказать, для комплекта.

## №18. Quake Первый Quake

1. Даю, глаза вас не обманывают. Именно Quake, именно по номеру один. Или встречни са старыми друзьями вас уже не радуют (на ведь старый друг — он известно кого лучше)? С белыми и пушистыми друзьями с красными мордами и сильно налеткзривающимися конечностями... Для старика Ку мы сочин нужным выложить только синглплеерные карты. Мода, а уж тем более синги с моделями ничем не актуальны (эта все старички, известные каждому). А вот карты...

Мы постарались отобрать самые лучшие и самые современные (по дате выхода). Тут вам и новые текстуры, и новые манстры (лат сезона — черевки с "Уи"), и великалений дизайн, и прудумный геймплей... и еще много чего "и". Встречайте: The Savage Sanguine, Core Dumped и Prodigy Special Edition. Вы не останетесь разочарованы.

2. GLQuake. Нынешнее поколение, разворачиваеме продуктам компаний 3dfx (ныне покойной) и nVidia (ныне растаптываемой), видите ли, ужасают пиксели размером с ладонь и пресловутые хакавские "256 оттенков серого и зеленого"... Любителям красоты, которых, как известно, страшная сила, рекомендуем поставить GLQuake. Данный патч (естен его можно так назвать) добавляет в игру поддержку 3D-ускорителя, после чего Quake заметно преобразуется. На "Рипера" все равно лучше гонять в старых добрых 320x200.

3. Reaper Bot. Bat, просто бат... Самый лучший для Quake. В палку "Рипера" гаварит хотя бы тот факт, что его автор (Steven Pajel) был привлечен для создания AI монстров в Unreal. Выкладывается для тех, кто его вдруг не видел или случайно убил на внешестере, а теперь не знает, где достать.

## Quake III: Arena

1. Карты. К сожалению, из-за большого размера мы не можем выложить сразу много работ. Придется вам довольствоваться пар-трайкой за номер. Однако малое количество спали компенсируется высоким качеством. Представленные на компакт карты являются маленькими шедеврами уровнестроения. Некоторые даже в чем-то превосходят оригинальные id-шине.

Взять, дапустим, карту OverWhelming Hostility [auh3dm1]. Лично я первые минут пять протара белог, разнзвух вараху, пыбуясь игрой света и анимацией текстур, забывая стрелять. Или вот карта Deadline, автор которой удалось передать неповторимую атмосферу Quake 2, при этом не используя ни одной текстуры аттуд.

2. Синги. Представляем на ваш справедливый суд четыре skillpack'a (т.е. набора штурок): Abomination, Artemis, Bad Girls и Cold Fusion. Все они используют в качестве основы стандартные модели Q3, так что можете смело использовать. Взаиможи — синги для Winamp и для Sonique, по две штуки на брата.

3. **Quake3 Bench.** Вновь и вновь мы возвращаемся к старой теме — попытки повысить производительность Q3. Донная утилита измеряет производительность Q3 в различных конфигурациях, после чего выводит подробный отчет и рекомендации по настройке именно под вашу машину.

## №19. Red Alert 2

1. **Red Alert 2 Official MapPack #4.** Содержит три multiplayer/skirmish карты. **Brink of Disaster:** маленький городок в горах, окруженный многочисленными месторождениями алмазов. **Arena:** плоская достопримечательность этой карты — стадион, на котором ослепяет же расположено богатое месторождение алмазов. Меня, как любителя сидеть в обороне, очень порадовало возможность построить базу, имеющую только один "ахат". И, наконец, последняя карта — **Shrapnel Mountain**, которая примечательно большим количеством нефтяных вышек. Выкуп с официальными творениями на нашем комплекте поместилось несколько авторских работ. Качество, конечно, уже не то, но для любительских подделок — совсем неплохое.

2. **Command Bar Customiser.** Потрясающая штука. Редактор интерфейса, данных говоря — нижнего "командного бара". С его помощью вы можете переставить туда своих кнопок, настроив управление под себя.

## №20. Return of the Incredible Machine: Contraptions

Новые головоломки для бесмертной puzzle-игры от Sierra, в количестве 65 штук (думая, на первое время вам этого должно хватить, и на второе и на третье тоже). Как официальные, так и неофициальные. Многие из них заставляют основательно поднапрячь серую извилину, стремительно переходящую в прямую кишку. Уровень сложности — от easy до expert.

## №21. Rune ("Руна")

Игра потихоньку обрастает различными "прибамбосами". Готовится к выходу официальный ад-он от **Human Head**, в который намереваются поместить ботов (строина, что этого не было сделано с самого начала). К модальностям прибавится парочка симпатичных женских фигурок — Валькирии (то, что присутствует в "Руне" изначально и больше похоже на работницу мясокомбината) вы будете вспоминать лишь в страшных снах. Не обходят своим вниманием игру и "народные умельцы". На сегодняшний день в разработке находятся более 10 модификаций. Одно из которых — "Коллекция" — обещает быть потрясающе интересной. Только подумайте: битва на арене с тиграми, слонами, буйволами... да что я вам рассказываю, как только появится полная версия (о это будет месяц через два — не раньше), вы же первые ее на нашем комплекте и найдете. Ну а если вы еще не успели по достоинству оценить "рунический" мультиплеер, то советуем вам сделать это поскорее. У нас, например, поспели в нее рубиться уже больше месяца. А чтобы вам играть было веселее, мы выкладываем на комплект наиболее выдающиеся творения фанатов.

1. **Скены.** **Chrome Skin Pack** — потрясающий набор блестящих шкур. **Рогатки** (или зо кого вы там играете) будет пахнать из Хищника и "жидкого" Терминатора сразу. **Tiger King** — это просто шедевр, лучший скен для "Руны" из представленных в Сети. **Konan**, **Inferno** и **Blackzard** — неплохие шкурки, но не более того.

2. **Карты.** **Official Rune Deathmatch Pack** (pack — это громко сказано, всего-то две карты... зато очень классные) плюс наиболее понравившиеся нам из свежих пользовательских творений: карты **Deep Under**, **The DwarvenRoot Inn**, **Dark Chapel**, **The Pitfighters** и **Storm Drakkors**. Особое внимание обратите на последнюю карту.

3. **Мутаторы.** Будучи сделанной на движке Unreal, "Руна" позволяет модифицировать геймплей путем внедрения мутаторов. Предлагаем вашему вниманию мутатор **Arena Combat**, который убирает с карт все руны. Как известно, в народе эти самые "руны" недолюбляют. Они здорово портят баланс в мультиплеере. Так что данный мутатор можно считать почти как революционный.

## №22. Sacrifice

Карты, карты и еще раз карты. Все комментарии смотрите на комплекте, в подробности вдаваться не будем, а заверять вас в том, что мы долго выбирали наиболее увлекательные, тем более незачем — сами знаете.

## №23. The Sims

Если вы думаете, что тема **The Sims** закрыта, то глубоко ошибаетесь. Не стоит забывать, что помимо официальных утилит и дополнений существует огромное количество любительских, которые по качеству подчас не уступают рожденным в недрах Maxis.

1. **Скены** (о в ряде случаев не только скены, но и модели). Этого добра у нас сегодня ну очень много. Теперь вы сможете взять контроль над жизнью таких персонажей, как Чужой (самый настоящий!), Анупис, Профессор-Х, Капитан Америка, Фидель Кастро, Садом Хуссейн, Бенита Муссолини, Мэри Дэдзун, Лобстер, Джон Керриган, Оранжевый Твист, Самурай, а также **O.J. Simpson**, **Raines** и **Brigitte**. Все самые известные кино- и исторические персонажи собраны в галерею в игре.

2. **Предметы.** На сей раз мы решили обойтись без официально выпущенных предметов, а обратить свой взгляд на "народное творчество". Обработали. Получили. Подборка различной мебели, как то **Bookcase**, **Sofa**, **Office Chair**, **Bathtub**, а также живопись — внимание! — на тему **Counter-Strike** (м... любопытно, а есть геймеры, которые любят и Counter-Strike, и The Sims одновременно? Ну, один такой есть точно. Автор означенной живописи).

3. И на сладкое подадим набор обоев, выдержанных в стиле игры, и Белый Дом (тог, что в Вашингтоне).

## №24. Unreal Tournament

Карты. **Dm-Cryos**, **DM-Morbid**, **DM-Intra** и **DOM-Windtunnels** ждут вас на нашем диске. Подробное описание, как всегда, прилагается.

## ВСЕ ЛЮДИ – БРАТЯ



## ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ – ВОЛК

## №25. Vampire: The Masquerade — Redemption

Нельзя сказать, что широко разрекламированный компьютерный мультиплеер пользуется особой популярностью. Но различные примочки для сетевой игры токи появляются. Причем с завидной регулярностью.

1. Скины. Zelda, Trinity, Dumpster и Blair Witch. Обращаем ваше внимание на последний. Накладываете его на персонажа — и получаете четвертую часть Trinity III.

2. Карты. Sky Haven и Private House. Готика. Ничего сверхвыдающегося, но вполне играбельно.

P.S. Мы не успели посмотреть, по каким из игр, представленных в "Игровой зоне", у нас имеются обзоры. Т.е. некоторые подборки обзоров включены, а некоторые лежат по знакомкам, которыми мы номеруем через денек после сдачи номера пороскось. Так что не удивляйтесь, если чего-нибудь такое появится-добавится.

# ДЕМОБЛОК

## Демо-версии

Основное положение демо-версии компакт-диска из числа свежескопавшихся: **GorkaMorko, Resurrection и Sheep**. Развернутые описания всей троицы вы можете прочесть в разделе "Rulezz & Sux" в папке "Обзоры демо-версий".

Но при этом не они являются самыми интересными демками на нашем комплекте. А являются таковой Moonshine Runners — веселая и концептуальная гоночная аркада в духе произведений KD-Labs. Непонятные на первый взгляд (но родные-близкие на второй) существа, призы, бонусы. Отдает некой "детско-школ", мол, в это сможет играть и ребенок, — но с коду думку не одолжит и опытный геймер. В свое время мы, к сожалению, не смогли положить Moonshine Runners на компакт-диск. Сейчас появилось свободное место, а посему — исправляемся. Играйте!

И в дополнение к основным четырем, мы ставим три аркады: **Meteor Mash, Alcoholic и Kawasaki Jet Sky Racing**. Ничего великого они собою не представляют, но отлично помогут скоротать часик-другой досуга. Благо — весят они совсем немного, а тратить деньги на приобретение полных версий подобных игр вы вряд ли будете (если вообще их в продаже найдете). Зато порозвлекаться, отдохнуть от современных шедевров игротворения и тряхнуть старинной — вполне gestattet.

## Патчи Age of Sail II

Версия: 1.01



Подправляет много полезных вещей: AI, оборады вроежского корабля, действия фортов, сокращение игры в режиме Campaign, третью миссию в кампании (Nest of Pirates), подсчет времени для поворота и прочее. Добавлены и новые фишки, среди которых: "forts in gun gong" (долго объяснять, сами увидите), перевод на борт захваченного корабля призовой команды и, пожалуй, самое главное — теперь можно отдавать приказы экипажу в режиме паузы.

## Diablo II

Версия: 1.05B



Очередной патч для второго Diablo. Вся смешанность ситуации в том, что раньше был патч версии 1.04. Вполне официальный,

от Blizzard. Только вот он вместо исправления багов их, наоборот, плодит. Причем баги были приличные — от уменьшения радиуса действия всех заклинаний до неправильного пересчета действия socketed предметов. Поэтому разработчиком пришлось в срочном порядке выпустить новую версию патча, устраняющую все это базоброзо. Кроме этого, патч 1.05B устранит некоторые проблемы с Battle.net ("удвоение" персонажей одного пользователя на сервере, сброс с картинок на экране выбора персонажа, неправильную работу чата на сервере и прочее). Внимание ценителям сингла, играющим за Амазонку! Патч 1.05B изменяет действие умения Sirale и Guided Arrow вашей любимки. Теперь усиливается только базовый урон, наносимый луком, а не общий урон. Так что перед тем, как ставить этот патч, подумайте: а оно вам надо?

## Giants: Blood Kabuto

Версия: Patch 1.03



Маленький совсем патчик, поначалу нами не найденный. Исправляет ограничения, наложенные тупой американской цензурой — теперь кровь в игре становится красного цвета. Все. Однако ощущения уже не те, знаете ли. Как-то лучше становится играть. А почему — даже и не знаю. А вы знаете?...]

## Cleopatra: Queen of the Nile

Версия: 2.1



Что правит этот патч — неизвестно (позтому и рейтинг такой странный). Нигде никакой информации найти нам не удалось. Ставим же мы его исключительно из осторожности: о вдруг он правит что-то очень-очень важное? До и размер — всего 321 килобайт.

## Kingdom Under Fire

Версия: 1.07a



А вот тут все очень просто — улучшение Pathfinding AI. Для непосвященных поясню: теперь ваши солдатики будут ходить туда, куда хотите вы, а не туда, куда их занесет. Кроме этого, подверглись исправлению: баг в первой миссии по Dork Legion; возможность атаковать божию, скрытую "туманом войны"; проблемы с "горячей клавишей" для Richter, которая совпадала с "го-

рячей клавишей" для Rally Point. Иными словами, если вы купили себе Kingdom Under Fire, то ставить этот патч просто жизненно необходимо.

## NHL 2001

Версия: 1.03



И снова патч, нацеленный на мультиплеер. Но это и вожань давать для сингла — устранение проблемы с Windows 2000, когда игра просто зависла наглухо.

## No Escape

Версия: Patch 3



Исключительно для мультиплеера. Если не игровые по сети, то нет смысла ставить.

## No One Lives Forever

Версия: Update #2 Beta



В первую очередь этот патч правит много недочетов в мультиплеере, но мы ставим его по другой причине — он устраняет два страшных досадных бага в single player. Во-первых, раньше случалось, что, выстрелив дважды в незнакомителю врага (даже из оружия, снабженного глушителем), вы привлекали внимание других врагов. Это делало прохождение некоторых миссий (где нужно было действовать скрытно) достаточно сложным. Теперь этого уже с вами не случится. Второй баг связан с монетой, которая иногда могла упасть и пройтись через несколько поверхностей (т.е. застрять в полу). Из-за этого подбирать монету в дальнейшем становилось невозможным. Проблема частично решена — монета не исчезает, если вы уронили ее на ровной поверхности.

## Sudden Strike ("Противостояние")

Версия: 1.2



В игру добавлены два удобных действия. Во-первых, вы теперь можете выгружать из грузовиков не всех солдат, а только тех, которые вам нужны. Во-вторых, упрощен процесс установки мин. Экономия времени заметно. А время в стратегиях — это то, чего никогда не хватает.

## S.W.A.T. 3: Close Quarters Battle

Версия: 1.7



И тут прежде всего мультиплеер. Улучшена поддержка различных MOD, в редакторе сцен-

нараве введи режим "Sanctioned Missions" миссий типа Autoshop, Garage, Library и Post Office.

Изменила точность стрельбы из пистолета (теперь на большом расстоянии вы будете промахиваться), а также точность стрельбы для офицера во время движения. Короче, ставить по желанию.

## Unreal Tournament и Бонус-пак

Версия: 436

★★★★★

Ну, тут долго рассказывать нечего, ставить этот патч надо в срочном порядке. И дело тут не столько в исправлении багов (естественно, мультиплеерных), сколько в бонус-паке. А там... там 11 новых карт, 3 скины и Реликвины! Берите и не забудьте сказать им "спасибо!"

**Рейтинг патчей:** единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); двойка — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; тройка — ряд исправлений критической степени критичности; ставьте по желанию; четверка — вещь довольно дорогая, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомиться; пятерка — помимо исправлений, патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию).

Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. И примите во внимание, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда провить почти нечего — это хараши) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно).

## Трейнеры и сохранения

По-прежнему наблюдается затишье среди творцов всевозможных "упрощателей жизни". Очевидно, умение разработчиков игр, которые упорно не желают радовать нас качественными вещами (исключая разве что Oni, передаю и их "коллегам". Вот что мы для вас из этого раз припасли: Oni (трейнер, дает патроны, жизнь и опечки-hypos), SimCoaster (трейнер, дает деньги), Kawasaki Fantasy Motocross (сохранки, дают доступ ко всем трассам). И, возможно, к моменту сдачи комплекта еще что-нибудь докинем. Посмотрите также рубрику "КОдекс" (в "CD-Мании" оно отражено в разделе "По Журналу") — наш автор, Роман Доцент, иная подобное безобразию, сам сделал несколько трейнеров. Причем ему это жалеть не приходится, я, впрочем, Oni и Fantasy Motocross продвигаю нас с вами радовать качественными "эпизодами". Как говорится, если гора не идет к Магомету...

To Magomet ee элзавмает сам, и она к нему таки приходит.

# ПО ЖУРНАЛУ



## Антихакер

"Блок-Пост на еннчестере.  
Защита ваших файлов"

Подборка программ, позволяющих шифровать информацию на еннчестере, благодаря чему никто, кроме вас, не будет иметь к ней доступа. На диске представлены наиболее эффективные и простые в обращении программы, такие как Fileguard Monitor 3.92, File Protector 2000 SE, Filefunnel 1.0, ШИРМА 2.0, S-Tools v4.0 и Wizard Lock 5.0.

## Вскрытие

"Кто не спрятался — я не виноват!  
Извлекаем на свет игровые ресурсы"

FMV-Extractor Version — удобная утилита для извлечения видеоресурсов из любимых игр.

Game Audio Player (со всеми плагинами) — пожалуй, самый известный "выдирающий" ресурс.

PSMovie и PS2Movie — проигрыватель TrueMotion-файлов, в которых закодированы все PlayStation-овские игры (версия для PS и PS2).

Total Recorder — очень удобная программа, годная для "выдиранья" (точнее, записи) музыки из абсолютно (!) любой (!!) игры.

WAVCAP 1.34 (со всеми плагинами) — старинная DOS'овская программа, не потерявшая своей актуальности и по сей день (вот только интерфейс у нее не очень удобный). Умеет извлекать музыку из большинства игр (конкретно — из тех, в которых используется \*.wav, \*.voc или MIDI-музыка).

WinRipper — достаточно изощренное "грабильное" музыки.

## Вне компьютера

"Новости еннчестерных игр"

1. Как разовая акция, выкладываем сканы всех карт из сета Cluade на картонному Babylon 5. Вам предоставляется оценить, как оно выглядит.

2. Официальный спойлер по последнему вышедшему сету PlaneShift по Magic: The Gathering. Просто RTF-файл. Возможно, поставим его также в раздел "Статьи", чтобы вы могли почитать, так сказать, не отходя от CD.

## Magic: The Gathering

Продолжая публиковать сканированные карты Magic: The Gathering, в этот раз мы порадует всех поклонников полным набором по The Sixth Edition.

# БУДЬ МИЛОСЕРДЕН!



# ЖАЛОСТЬ — УДЕЛ СЛАБАКОВ!



## Интернет

### "Компьютерный почталон. Обзор почтовых клиентов"

На диске представлены три почтовых клиента, один из которых — **The Bat!** — по праву считается лучшим. Ну а "почталоны" **Eudora** и **Pegasus Mail** — для тех, кто привык не следовать общей моде, желая выглядеть оригинально. Впрочем, у данных программ есть свои преимущества, и по некоторым аспектам они **The Bat!** превосходят.

### Дополнение к материалу прошлого номера

**FileFunnel** — в прошлом номере журнала мы рассматривали программы для поиска и скачивания ".mp3-музыки, одна из которых [Nopster] была неслучайно обругана за отсутствие поддержки дочки выбранных файлов. И вот, послушавшись этой ругани, компания **Headlight Software** решила исправить ситуацию, выпустив специальную утилиту, предназначенную для использования совместно с вышеупомянутым **Nopster**’ом. Ее-то мы и поместили на компакт.

## КОДЕКС

**Трейнеры**, сделанные Романом Дацентом, ведущим раздела "Шестнадцатеричные коды", специально для "Манин". Надеемся продолжит сию добрую практику [создание и выкладывание трейнеров на компакт] и в будущем. На диске представлены трейнеры к играм: "Европейские Войны: Казаки", **America**, **Insane**, **State of War**, **Project I.G.I.**

**Doom Editor** — данная программа позволяет редактировать файл конфигурации **Doom** [можно создавать новые уровни, графику, звуки].

**WallEdit** — утилита позволяет редактировать все параметры игры **Wallenstein 3D**.

И, как всегда, **MTC (Magic Trainer Creator)** и подробная инструкция по его эксплуатации. Читайте в разделе "Инструкции".

## МатрицаПлюс

### "Новые площадки для Counter-Strike.

#### Основы картоостроения"

**C-S Game Data Files** — в эти файлы содержится вся необходимая информация о новых етипах. Здесь представлены три версии **halflife cs.jsd** для **Worldcraft 2.1**, для **Worldcraft 3.3** и **Expert FGD** для **Worldcraft 3.3**.

**Half-Life Model Viewer** — утилита предназначена для просмотра файлов моделей (.mdl) из **Half-Life** и **Counter-Strike**. Может грузить не только отдельные модели, но и целые pak-архивы. Имеет поддержку 3D ускорителей. Позволяет сохранять картинки в .jpg.

**Pak Scaper** — фирменная утилита для просмотра файлов \*.pak. Позволяет импортировать и экспортировать любые файлы. Еще можно просматривать графику и слышать звуки, не распаковывая архив.

**SprView** — микроскопическая программа для просмотра спрайтов (файлы \*.spr). Показывает анимацию и позволяет сохранять

спрайты или отдельные его фреймы в формат .bmp. Окажется полезной не только для **Counter-Strike**.

**Wally** — программа для создания текстов **Quake/Quake2/Half-life**, а также файлов \*.wad2 (**Quake Texture Package**) и \*.wad3 (**Half-Life Texture Package**). Представляет собой простенький графический редактор, на нас интересует в основном с точки зрения редактора wad-архивов.

**Zoner Half-Life Tools** — альтернативные компиляторы **hlmsg**, **hlbsp**, **hlrad** и **hlvis**. В отличие от стандартных компиляторов (**QTools**), работают несколько быстрее и выводят более развернутые сообщения об ошибках и методах их устранения.

### "Выделка "шкур" в Quake III: Arena"

**JAVA MD3 Model Viewer** — полезная программа для просмотра игровых моделей \*.mdl-формата, позволяющая без проблем "примерить" недавно созданную "шкурку". Имеет множество полезных опций (просмотр моделей в OpenGL-режиме, детальная "подгонка шкурок" и возможность использования различных спецэффектов).

**Skinlinker** — удобная утилита для автоматического переименования \*.skin-файлов [в них указывается расположение файлов с текстурами для вашей "шкурки"] вместе с \*.bat-скриптами [служат для настройки AI бота].

## Новостной Меридиан

**IceBreak** — маленький и симпатичный арканоид "по мотивам" находящегося в разработке раллевого проекта **Icewind Dale: Heart of Winter** [действие происходит на фоне картинок на тему игрового мира, да и все имеющиеся предметы чем-то напоминают лед, заклинания и т.п.].

На **One Lives Forever SDK 1.01** — официальный комплект разработки карт/модел/моделей и шкурок для популярного шпанского шутера.

## Самопал

### "Строительство по кирпичику"

1. Давнож **Genesis3D** собственной персоной, во всем своем 3D-мегабайтном величии. Открывает все возможности для создания собственной игры на своей основе.

2. Несколько примеров по программированию в среде **Genesis3D** от автора статьи — **Дмитрия Литвиненко**.

## Территория разлома

### "Оптимизация Windows 95/98/Me.

#### Минимум необходимого — максимум возможного"

**Setchman** — программа для управления кэш-памятью компьютера. Позволяет добиться гибкой настройки **Windows**, существенно ускорить работу системы.

## DeathMatch

### Quake III: Arena

Моды: **GridIron**, **InstaGib**.

### Unreal Tournament

Моды: **UT Jail Break [UT JB 102]** плюс **UT JB Map Pack 1**, **Teamplay Tourney Mod [TMT 1.03 build 18]**, **MultiTeam CTF [MultiCTF 2 beta version 4]** плюс **CTFM Map Pack 3** и файл **CTF4Team.utx**, **QFeedback [QFeedback 2.0]**.

Карты: **Dm-Deck16** [+

### Counter-Strike

Большая куча иллюстративных картинок для отличного материала **Дениса Гурова** по трек-шаму в C-S.

### Клубные новости

Избранные демоты с последнего командного **Ky3-турнира** — **Euro Cup 2**.

И, наконец, последнее [внимание: в рубрике **Deathmatch** про это ничего не сказано!]. Выпалли многочисленные просьбы, на этом напаре мы представляем вашему вниманию мод **TACTICAL OPS**, являющийся близким аналогом **Counter-Strike**, на да даже **Unreal Tournament**. **Tactical Ops** в целом слабее, чем **Counter**, но содержит также и ряд преимуществ. Отстаёт по игровости несильно. Не буд **Каутера** — вероятно, мы бы с вами сидели именно в него и реально. Кто знает — тем рекомендации не нужны, кто не знает — не пропустите! Если кого-то интересует рейтинг **Tactical Ops**, так это безоговорочные пять из пяти. Мал номера. По определению.

**P.S.** Смотрите также "Игровую Зону", автору которой (главнее, товарищу **ar@NGE**) отныне обратили внимание на игры, до того являвшиеся исключительной прерогативой рубрики "Deathmatch". Канкерынты! }

## R&S: СКРИНШОТЫ НА CD!

Начиная с комплекта этого номера, мы вводим новую уникальную игру. Теперь на всем или на большинстве игр, а которых рассказывается в разделе "RULEZ&SUX", на компакт будут выкладываться скриншоты [т.е. игровые картинки], которые вы сможете увеличить на весь экран и во всех подробностях рассмотреть. Вызвано это тем, что на какой бы хорошей бумаге журнал напечатан ни был, однако картинка все равно прикрывается отношением мелко, иногда — фрагментами, очень часто — в малом объеме и так далее. И ничто не может сравниться с возможностью паразитировать скриншот на экране монитора. Сразу и детали видишь, и качество графики уже можно с полной уверенностью оценить, и вообще это здорово и классно. А объем, занимаемый картинками на компакт, получается не такой уж и большой — мегабайт пятнадцать. Надо думать, это того стоит. Огромное спасибо **Игорю Савенкову**, уже давно являющемуся автором "Игромании", за поданную в свое время отличную идею. Игров — время воплощения идеи настало! }

# ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



В этот раз на компакт представлены скриншоты по подрубкам "В разработке" и "Вердикт". По **микрорецензиям** — пока по поре картинок (в некоторых случаях может оказаться больше, как получится). По **рецензиям** по **демо-версии** пока не будем — за следующего номера.

Еще вы обнаружите на CD подборку скриншотов по Counter-Strike (лини ведут в рубрику "Deathmatch") и, вероятно, еще что-нибудь — пока что до конца не определилось. По остановке.

Отдельный раздел для картинок мы не стали создавать — смотрите в "То журналу" и "Deathmatch".

## Руководства и прохождение

На компакт номера публикуются:

1. Развернутые материалы по Red Alert 2 и Baldur's Gate 2, нами в свое время обобщенные. Просим прощения, что приподнялись.
2. Прохождение и руководства по Blair Witch 3, Cultures и Giants: Citizen Kabuto.
3. Возможно, помимо краткой двухстраничной статьи по American McGee's Alice, которую вы можете лицезреть в "Матрице", на CD будет представлена полная версия прохождения. Вероятность того, что наша сорочковатая Надежда Ефимовна, уже успешно преодолевшая игру, успеет диктовать полноразмерный материал, более чем высокая.

## Софтверный набор

Нынешний компакт, помимо необходимых Magic Trainer Creator (для "ЮКДески") и Magic Suitcase (для MTG), представляет на воши суд и пользование расширенный набор программ следующей манеры действия:

**Body 2.0** — совершенно необходимая большинству из нас программа, служащая для определения того, сколько вы можете выпить.

**EyesKeeper 1.4/2.0** — для тех, у кого от долгого сидения перед монитором устают глаза. Полезно.

**Интеллек-Тренажер (Демо)** — мнем-игры, тренирующие интеллект и память.

**Data@CD** — программа, ведущая учет компакт-дисков вашей коллекции. Вносите название, количество, кто взял, когда вернет — и можете не волноваться за свои CD. Мы в редакции уже пользуемся — как раз именно такой проги и не хватало! Супер как удобно.

**Exact Audio Copy 0.9 prebeta 7** — копирует музыку из файлов одного формата (не только CD) в другой. Например, из WAV в MP3. Как раз то, чего падна до уюса не хватало.

**Mip 2.70** — многоцелевой грабитель файлов, распознает более 110 аудио/графических форматов, 32 типа библиотек.

**Microsoft VisualBasic 6** — библиотечки, необходимые для работы с некоторыми приложениями (в том числе и с некоторым софтом).

**Neka 98** — великолепная развлекательная программа. Попробуйте обязательно!

**PicturePump 1.5** — программа, выкачивающая серию картинок с помощью подстановки числового значения (например, можно скачать картинку с tarick001.jpg по tarick190.jpg одним кликом мышки). Иногда это бывает крайне актуально — например, Teleport Pro, насколько я знаю, подобного не умеет.

Плюс, как обычно, очередная парча обновлений для DLH по компьютерным играм. Для Sony PlayStation ничего нового не появилось — тышь да гладь царят.

## Статьи

В **статейном разделе** на компакт вы найдете не так много — в первую очередь, это окажутся два материала по Worldcraft, опубликованные в журнале и необходимые для освоения уравниловщины в Counter-Strike. Далее, по материалу, связанным с Magic: The Gathering, мы ставим там текстовые описания всех карт, упоми-

наемых в "Пяти турнирных задачах" и "Комбодеках". В-третьих, мы собираемся опубликовать там одно из писем на линии "Почты", которое в силу своих размеров просто не помещается в рубрике, но при этом крайне интересно. И, возможно, будет еще что-нибудь, что пока еще не планируется, но в процессе подготовки компакт объявится.

Вообще, данный раздел пока исполняет функцию поддержки статей и рубрик в номере. В дальнейшем может произойти его значительное расширение. Каким образом и за счет чего — оставим до поры до времени в тайне. Всему свое время.

## Инструкции

На компакт существует блок "ИНСТРУКЦИИ". В нем находится информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator (кстати — чуть расширенная по сравнению с предыдущим компактом) в немирных цепях и инструкция по установке модов для "Deathmatch". ■

Редактор рубрики "CD-Монитор" и компакт-диска: **Геймер**.

Редакторы "Игровой зоны": **Геймер** и **Алексей Кравчук**; составитель рубрики: **ar@NGE** Редактор направлений потчей и трейнеров: **Андрей Шаповалов** Редактор направлений демо-версий и софта: **Святослав Тарих** [tarick@igromania.ru](mailto:tarick@igromania.ru)

Авторы и тестеры содержимого/текстов компакт и текста "CD-Монитор": **Геймер**, **Святослав Тарих**, **Андрей Шаповалов**. Программирование компакт-диска: **Денис Волков** **око Дюнкис**. Дизайн обложки компакт-диска: **Илья "LB" Галеев**. В подготовке компакт принимали участие также и другие сотрудники журнала "Игромания". ■

## ПРОЩАЙТЕ ВРАГОВ СВОИХ...



ОКО ЗА ОКО, ЗУБ ЗА ЗУБ!

Doctor  
rod@igromania.ru  
Даниил Павел  
esper@inbox.ru



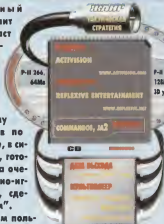
Киносерийный Star Trek все стерпит и всему придаст смысл. Будь то космосимулятор, экшен, ролевка или квест. Этоткий универсальный козел отпущения. И все благодаря огромному количеству фанатов по всему миру, которые, в силу любви к сериалу, готовы платить деньги за очередные компьютерно-игровые "продукты", сделанные "по мотивам".

Разработчики этим пользуются. Activision, неравнодушная к "денежности" СтарТрека, помогает им не униматься. И вот нашему вниманию предстает тактическая стратегия... подозрительно напоминающая некий хит недавно сникшего тысячелетия.

## Звездные рейнджеры

Действие происходит сразу после окончания Войны за власть, которая ощутимо ослабила участвовавшие в ней расы. Что за Война и что за власть, сказать затрудняюсь — по нашему ТВ только-только начинают крутить СтарТрек. В любом случае, нечто (Война, власть — не суть) сподвигло Федерацию создать своеобразную команду специального назначения, главной задачей которой является регулирование дипломатически нерешимых конфликтов. Само собой, во время игры вся дипломатия просто вымрет, иначе откуда набрать сценариев для 18 миссий Away Team?

Их действие будет происходить на знакомых стартеркерам просторах — кубе боргов, мирах клингонов и даже на Земле будущего.



## Профессии и характеры

Снаряжаясь на миссию, отбираем бойцов. Точное число членов команды еще не установлено; вероятно, в деле будут участвовать люди, без которых его иу никак не завершить. Ибо каждый боец обладает уникальными навыками и характеристиками, которые совершенствуются по ходу действия.

Специализаций — пять. Офицер безопасности умеет обращаться с наибольшим количеством стволов. Медик, как

и следовало ожидать, лечит тех, с кем гуманно обошлись вражеские стволы. Инженер разбирается в широком спектре различных хитрых устройств, от прибора для телепортации до генератора статического поля. Самые же, на мой взгляд, интересные ребята — научные работники или, по-нашему, хаекеры, натренированные для взлома электронных систем и для обеспечения конспирации.

Это лишь общие специальности; каждый герой, независимо от профессии, будет уникален. К примеру, лейтенанта Фридмана нелегкая жизнь индейца (зкое у него странное для индейца имя!) сделала скрытным и замкнутым ларнем, а его коллега с нелереводимым именем Врехен Ijoula из-за личной трагедии решила посвятить свою жизнь борьбе с мерзкими боргами. Она будет единственным персонажем, знающим тактику боргов и способным изобретать устройства для их устранения (кстати, видел я ее лицо... по-моему, универсальное средство для устранения кого угодно). Видима, часть лихих девиц и молодых аккурратно вынута из стартеркеских саг, а часть лопаловала лямками из воображения сценаристов. В любом случае, персонафикация — это круто, спору нет. Умирать будут не фигурки с именами, а живые, можно сказать, люди — с судьбами, идеями, мотивами и биографиями.

## Игра в классики

Выбор тактики прохождения остается на совести игрока. Годится как аккурратный обход сенсоров и камер слежения, так и триевальная мясорубка с разодчей гранат всем желающим. Чтобы ломочь нам с тактикой тихой сады, в игру ввели известную фику "поле





Обратите внимание на светящийся синий кдета — так отображаются зоны наблюдения турелей, камер и прочей враждебной нам техники.

зрения». Наряду с этим обещается «невероятная система моделирования звука». Громко сказано, хотя звуки в игре весьма важны: ползает ли вы, спокойно пешеходствуете или скачете галопом — все это будет влиять на слышимость.

Изданные звуки и звуки отображаются визуально. Вокруг бойца очерчивается окружность, в пределах которой враги могут услышать производимый им шум. Скажем, если боец тихо кродется, то окружность будет рублевой монетой, а если бежит, сморхает или, хуже того, стреляет, то... сами понимаете. Впрочем, смотря из чего стреляет. К примеру, снайперская винтовка оставит врага в божественном неведении относительно того, откуда у него в мозгах появилось маленькая свинцовая гирька. А вот если начать поливать из шотгана, то на звуки выстрелов сбегает целая толпа зевак. Однако заминировав подходы к месту предполагаемой шотгановой бойни, вы поможете зрителям превратиться в участников событий.

Впрочем, даже если лупить из снайперки за 200 метров, любопытные извоярка зонитересуются, откуда это посреди улича вдруг взялся свежий труп. Коллеги труп, обходящие местность с патрулем, могут побежать к цветной кишке и с помощью опознавания накопавшись всем из карте, что вызовет волнения в клангонско-романской среде. Так что, дабы народ не нервничал понапрасну, полезно вовремя воспользоваться Teleportation Brig, который унесет беззащитное тело врага подальше от распевающихся зль товарищей. Откуда зль у товарищиз? Это невозможно (с собой притранили!), а важно на то, что зль — один из видов приманки. На него очень охотно клюют ромпуне, тогда как клангоны предпочитают оудиоприборчик, издающий привлекательные для них звуки [Брошенный клич, никак?]. Ну а когда вы чув-

ствуете, что из приближающуюся толпу в пятьдесят ромупиз зль может не хватить, останется решающий момент для сольного выступления Antimolter Charges, которые способны разнести целые здания к ромупийской же, не побоюсь этого слова, бабушке. Повеселятся, в общем, все. Бабушки тоже.

Весь этот арсенал придется изучать и применять по назначению из 40-60 часов реального времени, в которые укладывается прохождение всех 18 миссий у геймера средней толитливости.

## Вооруженный глаз

С графикой дело обстоит не так хорошо, как хотелось бы. В Away Team использована изометрическая перспектива — несомненно, лучший выбор для подобной игры. На фигурки персонажей столь микроскопического размера, что отли-

чить инженера от медико можно лишь на 60-ом часу прохождения. До и скрини в целом производят умное впечатление — будто их годо так три изода изрисовали. Какого черта тут делоть 3D-акселератору, понять невозможно. Сунят плавный скроллинг и симпатичные световые эффекты... Ну, плавный скроллинг — это, конечно, как раз то, ради чего мы играем в игры и покупаем 3D-акселераторы. Так оно и есть. Несомненно.



Если вы еще не поняли: хит окисшего тысячелетия, который собирается напомнить Away Team, зовется Commandos. Разработчики из Reflexive Entertainment мало смущает факт заимствования идеи. И правильно: Commandos надо ковать, пока они горячи. Когда все поилеплет клонов и начнется свободная конкуренция, будет поздно. Зеленоя листво облетит с кошельков, и запоздавшим любителям видеоизмененного плагнито останется лишь подбирать с земли грязные медяки. ■

Помните, история Commandos 2. Это реал возникло на весту.

ПОЖДАЛИСЬ!

## НЕ УКРАДИ!



ЕСЛИ ПЛОХО ЛЕЖИТ,  
ПОЧЕМУ БЫ НЕ ВЗЯТЬ?

# Myth 3: The Wolf Age

Говорить про Myth словами "весьма похоже на *"Command and Conquer: Shogun"*, как это делают некоторые наши западные коллеги, мы не стоим. Хотя бы потому, что Myth был уже тогда, когда Зеленые Береты еще почковали свои пеленки, а роскошный мальчик Токедо рубал котовой огородный бурьян. Myth есть Myth, каким он был, таким и останется навсегда — одной из лучших фэнтезийных тактических стратегий в истории. Пионером, поземкомившим нас с престелыми трехмерного рельефа и преимуществами тактической позиции "на холме"; игрой с прекрасной графикой и тщательной рассчитанной физикой, где приложение мозгов было не только желательным, но и обязательным условием успеха. Много ли таких?.. Сегодня третья серия; встречайте, господе.

## Кручу-верчу, обмануть хочу

Не надо быть Сокальным Глазом, чтобы увидеть в графе "разработчик" вместе всеми обожаемой и привычной Bungie кокую-то, простите за валный перевод, Хухру-Мухру. Хотите знать, чего оно там делает? О, эта история по запутанности рода-племенных отношений слабобно конкурировать с самым злословным механическим сериалом.

Вакру наваго Myth, устойчивые слухи о котором попадали без малого палпатор гадо назад, заварился бульон непонятной канстексти, откуда безразмерным журналистским поласовником перидионически вываливались самые невероятные сведения. Вот, вкратце, формула становления новых приемных родителей: (Bungie + Toke 2) / Microsoft x (Ritual + G.O.D.) = Mumba Jumba. Позве что



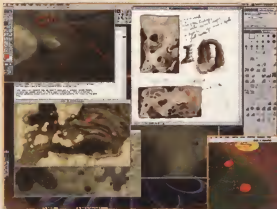
интеграла не хватает... Кстати, у этого патрасящегого тажедства еще есть адна немаловажное дополнение: за сюжетную линию Myth III отвечает г-н Скотт Кэмпбелл, автор сценария самой первой части некоего Fallout. Ну как, друзья, требуются ли дальнейшие доказательства, или примем изначальные условия? Новый "Миф" начинается за десять столетий (что не мелочиться) до событий The Fallen Lords и рассказывает про восстание на престол Первого Императора людских земель Коннокто (Connacht) — о нем были незначительные упоминания в комментариях к истории Myth II — и про его борьбу с лютыми дикорами, представляемым росы Траг, этакими багмерзкими плешными уродами с серпиона и с тремя рядами криваточащих резцов в безразмерной пасти. Император присое-

диняет к империи многочисленные валные княжества, вводит в общинах строгие феодалные порядки и, собрав самую огромную армию, которую только знавала королевство, идет наводить порядок.

## Приделанные кисти

Вот, в целом, и вся подоплека. Пока в ней толком не видно твердой руки Скотто Кэмпбелла, но, думаю, в игре оно проявится. В рамках написанного им сюжета нас ожидает акала двадцати пяти основных линий и столько же "подземных" вылозок а-ля Diablo. В баталиях будет участвовать тридцать типов юнгов, из которых более половины — совершенно новые, ранее не светившиеся в "Мифе" байцы. Работает система перехода юнгов из одного задания в другое с набором опыта и повышением параметра лояльности (!); говорят дождь, оно даведено до совершенства, хотя в чем тут может быть совершенство, хуя убей, не пойму.

Графика сотворена по совершенно новому давке, который достался нашим хухрамухравцом от Bungie посредством регента Ritual. Давнок приобрел динамическую систему освещения, детальный мипмэппинг и полную трехмеризацию всех действующих лиц — спойты отправлены в музей. "Трехмерные модели Myth III — это O-a-a!" — ораторствует один из тестерав. — "Технология скелетной анимации позволяет героям двигаться, стрелять из лука, рубать мечом и подать замертво с невиданной до этого степени реализма. Трупы аттны не распадаются на пиксельными кубиками, а складываются неровными кучками на пале брони с патрасяющим учетом вентригравовой физики, а за



Она жуткое немешь тракторо "Беларусь" со шпилькой "Биггер" и Photoshop'ем — не то кино, не то жуткое будущее шедевр.

Она жуткое немешь тракторо "Беларусь" со шпилькой "Биггер" и Photoshop'ем — не то кино, не то жуткое будущее шедевр.







полчасо битвы любой постаральный пейзаж превращается в золоточерный кровавый развлекательный скотчбойлинг!

Несмотря на изначию восторженность, выступивший выше кровавый товарич в чем-то действительно прав. И без того реалистично физика Mufti теперь влетает в еще большую зависимость от погодных несуровизц природных катаклизмов. Так, сильный бурган по-

прежнему сметает стрелы, дождь гасит фитили гномых гранат, а наступившие на танкий лед законные в стальные толпы рыцари с большой вероятностью повторяют подвиг своих отважных коллег с Чудского озера. Короче говоря, разработчики не спускаются на обещания светлого будущего, и все было бы хорошо, кабы не...

### ...Пара маленьких "но"

Проект находится в разработке уже второй год, а разработчики так и не сподобились опубликовать ни одного рабочего скриншота. Концепт-арт, зорисовки в 3D-редакторах, формальные окончания редактора карт и ландшафтов — вот и все, что мы имеем. Этого, согласитесь, хватает только на скучную подпитку воображения и обострение нескольких мелочных неврозов.

Конечно, срок вступления проекта в реальные ряды, намеченный где-то в районе октября-ноября, не больше чем простой обман, фикция. Как The Wolf Age сможет из состояния, когда разработчики стыдливо прячут игровые скриншоты и мелкие технические подробности, за полгода вырасти до полноценной игры "в три раза длиннее предшественников" — большая загадка. Впрочем, многосточная G.O.D. пока что твердо держала свои обещания перед вкладчиками. Да и разработчики, несмотря на экзотическое название команды, кажутся надежными ребятами. Думаю, наступление Эры Волка можно будет встретить праздничным салютом. ■

Прогноз "Мифа" — и не адекват? По мнению разработчиков...

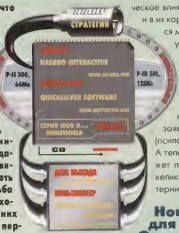
ПОЖДАЛИСЬ?



# MASTER OF ORION III

Андрей Верещанин aka Soldier (andrew\_killer@mail.ru)

Известно о том, что Master of Orion III находится в разработке, для фанатов серии должно быть средин удару буюком по голове. Глобальные космические стратегии и так не растут как грибы после дождя, о тут еще столь знаменитая марина! Вторым ударом, уже в более узком месте, можно назвать известие о том, что судьба нового "Ориона" находится в руках посторонних по отношению к двум первым частям разработчиков — Quicksilver Software.



ческое влияние на многих планетах, и в их кровавых руках находится мощнейшее оружие. Зато у них много врагов, в числе которых и сильно изменившиеся испанцы; настоящие фаны просто обязаны помнить их. Дело в том, что изначально создатели игры заявили, что они вымерли (испанцы, а не создатели). А теперь вот воскресли... Сможет ли кто-нибудь остановить великих и могущественных онтерниан?

### Новые органы для старого Ориона

В третьей части появится множество нововведений, на которых стоит заострять внимание. Самое существенное — это возможность заниматься тем, что душа пожелает, остальное, чего она не пожелает, будет контролировать компьютерные помощники. Желаете управлять лишь неземными или космическими богами — нет ничего проще. Любите

экономику, предпочтете развивать свое имение — никто вам не запретит, кроме, пожалуй, недооценивших конкурентов по захвату вселенной. Нечто подобное пытались сделать и в MoO2, но идея так и не была толком воплощена. Донное новшество очень значительно, так как позволит проходить игру несколько раз различными путями и способами.



Известно, что это оружие, но дизайн привлекательный.

Они сделали с бюджетом исключение?

Нельзя не сослаться про росы. Их восемь: Humans, Etherians, Meklor, Klackon, Trilonian, Sokko, Sileid и загадочная Allen I. Каждая из них имеет свои технологии, корбли и строения.

### Перемижевка Вселенной

Сложная линия коночек-то обрело продолжение. Антерниане, древняя роса из MoO2, вернулись и теперь управляют почти всей вселенной. Они имеют большое полити-

## ПЕРЕХОД ХОДА

Наломно, что основателем серии является знаменитая SimTex. Издателем же была MicroProse, которую затем прикупило Hasbro. Видимо, в SimTex не сработались с новыми партнерами, и игру передали в "надежные руки".

Quicksilver начал свою карьеру еще в 80-х. Именно из-под его пера вышла игрушка Castles (немедленно сыграть всем, кто до сих пор этого не сделал), очень увлекательная по тем временам. Не так давно играющая общественность увидела и другие ее продукты: Invictus и космическую (т.е. было где опита ладнобрататься) Star Trek: Starfleet Command. Обе игры — стратегии, но, увы, весьма среднего уровня. Впрочем, в команде появились те, кому опыта не занимать, — это Алан Эмрэн и Том Хьюдженс, работавшие над предыдущими частями MoO.



Особые качества людей в разработке: в разработке — в разработке. В верхнем ряду слева направо: Грег Марстедт, Рэнди Хоски, Дэннифер МакКаллам, Вилл Фишер, Алан Эмрэн и Дэнни Вальвер. В нижнем ряду: Вилл Ловелл и Том Хьюдженс.

многое — от обычных команд типа отаки или удержания местности до перехвата транспорта оппонента.

Названные битвы проходят в похолодном режиме. Вначале воюющие стороны определяют план действий. Можно спрятаться в укрытии или, наоборот, лезть нолролом всеми доступными силами. Но существуют и более интересные и необычные тактики, о которых официальные источники молчат. Известно (у нас свои источники), что более рискованные операции в случае успеха нанесут огромный урон противнику, а в случае провала — вы фактически проиграваете бой.

Масштабные сражения длятся годами (по летоисчислению игры), переходя в войны, и могут затормозить экономический рост и подкосить экологию планеты. На восстановление экономики и "лечение" потребуются значительное время.

В социальной структуре тоже многое изменится и усложнится. Во-первых, от того, как вы относитесь к горожанам, будет зависеть развитие культуры. Во-вторых, в колониях могут вспыхивать восстания и даже революции, если вы не понравитесь жителям. Метежные планеты могут выйти из состава империи, а поселенцы — освоить свое государство или даже присоединиться к вашему оппоненту.

Технология тоже не стоит на месте. Алан и его помощники обещают приготовить гигантское технологическое древо, в три раза большее, чем во второй части. Частью оно будет уникальным для каждой расы, частью — общим. Отмечу, что отныне вы имеете право развивать несколько технологий одновременно.

Quicksilver планирует сотворить около 200 солнечных систем и поразить наше воображение обилием планет. А! должен стать умнее, миссия — разнообразнее. Появятся куча одиночных сценариев, увеличится количество техники и строений. Возможны задания типа King of the Hill и Capture the Flag... в симуляре! Если создатели ничего умнее не напугали, геймплей выйдет хороший рывок и станет гораздо увлекательнее.

## Хозяин или слуга Ориона?

Про графику рано особо рассуждать, но уже сейчас известно, что бой в открытом космосе будет тремерными и красивыми.

Зато мультиплеер наверняка останется почти таким же, как в MoO2, то есть никудахлым. А все из-за того, что нет тимплея. Кроме того, в сражении смогут принять участие только два человека одновременно. В ущербности многопользовательской игры команда разработчиков хоть и неохотно, но признается уже сейчас. Жаль, мы надеялись...

Орильным взором окинув проект, вижу, что перед нами еще и родившийся суперхит. MoO3, когда придет время, замутит небольшую жанровую революцию. Единственное, что может навести некоторые сомнения, — стремительная смена разработчиков. Впрочем, история знает немало примеров тому, как энтузиасты со свежими головами давали вторые дыхание не только крепко стоящим на ногах, но и полумертвым проектам. Так что давайте ждать, засучив рукава. Ожидание, увы, обещает быть длительным. ■

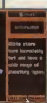


Около 2000 новых планетных объектов.

## НЕМНОГО ИСТОРИИ ЗА БЕСПЛАТНО

Мало кто знает, что первоначально MoO именовался Star Lords. Скачать эту пререлизную версию игры можно здесь:

[www.fileplanet.com/index.csp?file=44749](http://www.fileplanet.com/index.csp?file=44749)



А куда мы делимся с разработкой, скажем — разработчики...

СОВЕРШЕННО

По традиции, мы можем сплести собственную расу. Хотя — вряд ли она будет существенно отличаться от оригинальных.

Среди серьезных изменений назову и космические битвы, превратившиеся из пошарых в реалтаймове. Они могут проходить около планет, которые, кстати, будут вовлекаться в перестрелку. Системы ПВО? Точнее, ПКО, если мы говорим о космосе. Земля в качестве прикрытия?

Появятся туман войны, атрибут почти любой традиционной RTS. Важную роль играет опыт войск подполков: ветераны передаются быстрее младшим ло званию сослуживцев, стреляют мощнее и точнее, а также ведут себя более умно и хитро. Во время сражения вам не придется мучиться с отдельным корабликом, запевтевшим на своей дурацкой прихоти не в то место и не в то время. Все ваши войска раздлены на три группы: Pickel (разведчики, подбирающие ваши побитые корабли), Escort (защитники), Core (нападающие, которые выполняют основные задания). Таким образом, вы отдадите приказание каждому из перечисленных отрядов, и все закончится полезным делом. А приказать можно



# АГЕНТ

## ОСОБОЕ ЗАДАНИЕ

«АГЕНТ» – стильная и отменного качества игра, в которой есть все, что так нравится любителям анимационных квестов: захватывающий детективный сюжет, юмор, задания-головоломки и качественная мультипликация...  
В общем, настоящее детективное кино. Только здесь ты сам станешь агентом спецслужб и сам поведешь расследование таинственных происшествий в маленьком курортном городке...

Всем покупателям игр компании "БУКА" – СПАСИБО!!!

Мы искренне благодарим всех умных, терпеливых и взыскательных почитателей наших игр. На диске с игрой "Агент: Особое задание" вы можете удостовериться, что являетесь нашим зарегистрированным пользователем.

В чем ваши преимущества перед другими игроками?

- Вы всегда можете получить телефонную "скорую" помощь по игре.
- Вы ежемесячно получаете по почте именную конверт с нашей листовкой с информацией по новым играм.
- Вы являетесь участником лотерей, которые ежемесячно проводятся среди участников базы. Призы высылаются почтой.

– Мы о вас знаем, помним и постоянно думаем!

Найдите свою фамилию в списке!

Если вас там нет, заполните регистрационную карточку и вышлите!

Вы будете с нами!

На диске игры "Агент: Особое задание" находятся:

- игра "Агент: Особое задание",
- демоверсия новой игры "Шторы" (дата выхода – 20 марта!!!),
- патч к игре "Наполеон: История войны",
- патч к игре "Шерлок Холмс: Возвращение Мордарт",
- патч к игре "Heavy Metal F.A.K.K.2",
- список магазинов, по всей России, где продается игра компании "БУКА",
- список пользователей компании "БУКА".



### Системные требования:

Процессор  
Оперативная память  
Видео  
Места на жестком диске  
Звуковая карта  
CD-ROM привод

Intel Pentium 133  
32 Mb  
1 Mb, 800x600, 16-bit цвет или 4 Mb, 800x600, 32-bit цвет  
60 Mb  
Совместимость с DirectX 7.0  
4-х скоростной

Игры компании "БУКА" почтой: тел. (095)790 5768 или e-mail: buka@buka.ru

По вопросам отзывов заказов: обращаться по тел. (095) 511 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com



**Commandos встречает Halo.**  
Из форума по Iron Dignity.

Политико — штука суровая и крайне непредсказуемая. Если хочешь ее прогнозировать, то точно исполнишь не меньше ошибок, чем Гидрометцентр в своих телевизионных розыгрышах. Орокулы по большей части вымерли, и чтобы узнать, кто будет президентом и кто из кого поподет в ближайшее десятилетие, не к кому даже и обратиться. Могут разве что посоветовать воспользоваться услугами разработчиков игр. Они в кратчайшие сроки расписали политическое будущее Земли вплоть до конца света и еще немного после того. Правда, у каждого — своя версия. Но это ничего.

Ток даже интересней.

## Русский и китаец — братья навек

Прогноз политической обстановки на ближайшие десятилетия Artek Software выводит крайне неблагоприятный. В XXI веке Китайский Дроко, объединившись с другими азиатскими товарищами и Россией, поднимет голову и образует Евроазиатский Союз. Собственно говоря, получилось нечто вроде Варшавского договора (если кто о таком ламинт) — союз стран, противостоящих Атлантическому Альянсу aka НАТО. Поводом для создания такого Союза послужил топливный кризис, разразившийся в 2027 году и приведший к очередной агрессии США в странах Ближнего Востока, которая получила название "Второй Нефтяной войны".

Относительно мирное сосуществование этих двух блоков продолжалось вплоть до 2038 года, когда индонезийские лидеры объявили о своем выходе из Союза и о присоединении к Альянсу. Этого мы (я имею в виду Союз) снести не могли и ввели китайские войска в мятежную страну. А вот этого не смог снести уже Альянс и, недолго думая, вымолотил по России ракетным ударом.

Однако ракеты были успешно перехвачены ПВО — а войска Союза начали наступление на запад. Альянс тут же мобилизовался и, воспользовавшись поддержкой в оллэозион-

ных российских кругах, отбросил войска Союза и утвердился на Европейской части России.

В конечном итоге в районе Уральских гор началось великое противостояние двух огромных армий: Евроазиатского Союза и Атлантического Альянса. Над миром нависла более чем реальная угроза Последней Войны.

Вам предстоит выбрать одну из сторон и привести ее к окончательной и бесповоротной победе, ласторовшись при этом не допустить развязывания новой войны. Задача, надо сказать, не из легких.

Интересно, в каких объемах будет производится унификация пакетов? Отличия ли вы так от калашникова?



## Путь к сердцу победы лежит через разведку

С точки зрения геймплея Iron Dignity средним игроком тило BattleZone — стратегия с изрядной примесью экшена.

Аналогии с BattleZone явными, как одноименная кишка. Даже скучно рассказывать о том, что вы в любой момент можете ложнуть один юнит и заторяться в другой, о так же дереклнуться в тактический вид.

С тактической частью ласложнее будет. Вы, лонитое дело, секретный агент, стоящий во главе разведывательно-террористического подразделения, действующего в глубоком тылу врага. Везде — и в знойных африканских лустных, и в снежных леруонских горах, и на уральских ласкогорьях, и в туманном Альбионе, словом, куда бы не послала Родина — вы и ваши подчиненные готовы, не жалея живота своего, выполнить приказ командования и резко сократить ласоловые

лротивника. Между прочим, предыдущее предложение — это не дешевое лирико, о ласлоение лоншдофтов в игре.

Ваш отряд состоит из 15 юнитов, которых вы, как командир, лично лодбирете в начале каждой миссии в зависимости от ее и ваших целей. Затем сносливые добровольцы забрасываются в тыл к лротивнику и лреступают, лод вашим мудрым руководством, к выполнению боевого задания.





Мудрое руководство ослаблено идеополитической нестабильностью брифинга, ведущего себя, прямо скажем, па-скотски, как политическая проститутка. Сначала вы еще можете более-менее доверять источникам информации, выходящим в брифинге со своими речугами. Но чем дальше в лес, тем информация становится все более скудной, а зочность и вовсе неверной. Вам придется на месте проводить реконструкцию, разведку и прочие оперативные действия, при этом стараясь не потерять технику. Ведь надо оставить на основное задание катя бы пару ржавых "Запорожцев", врагу засечь в один из них и быстро показать врагу кузину мать.

Чтобы вы не потерялись в управлении, перекончившись с одной таночки на другую, разработчики унифицировали кахлты всех транспортных средств. Их, кстати сказать, в игре почти что и не считано: автомобили, вертолеты, самолеты, танки [всего 27 видов техники плюс 22 вида новшествов — на нее вооружения]. Так что унификация — зеленый свет! Управлять можно будет как клавиатурой и ее подружкой мышью, так и джойстиком — кому что привычнее.

Когда вашим стратегическим талантам станет тесно в коклите, жмите "пробел" и воспаряйте на высоту птичьего полета! Оттуда удобнее отдавать приказы типу "стоять", "охранять", "действовать по обстановке" и т.д. Впрочем, распоряжаться можно и из какого-нибудь танка, но никакой стратегичности

до последней капли бензина.

Отдав такой приказ большей части юнитов, вы немедленно проиграете. Враг, предположительно, хитер и вооружен — это точно — не рогатками. Так что придется думать [ката паночолу будет непривычно]: кого, чем, как и когда выносить, в какой момент запустить танки прорывать вражескую оборону — до бомбардировки или после нее. Тактика, понимаешь.

## Мясо и кровь

При недостаточной генеральности тактического планирования дорожка-стоящие юниты превращаются

в зомби. Не пожалели и фейерверков на взрывы. Не зажали реальные, в натуре, текстуры для покрытия ими ландшафтов. В природе нету плохой погоды, в этом вы убедитесь, наблюдая дождь, снего и палящий зной. Доже смену времени суток соблюдают. В речках хочется искупаться. Нырять прямо в скриншот.

Одновременно с европейским релизом игра выйдет и в локализованном варианте, которым занимается компания Snowball. Называется локализация "Взвод: Первый Конфликт". Совершенно как и в оригинале [удивительное совпадение!], там будут две сюжетные линии (за каждую из сторон), 24 миссии плюс 3 бонусных и огромное количество видеозаставок.

Перспективы маячатые. Snowball зарекомендовал себя как вполне достойный локализатор. Объект локализации еще никак себя не зарекомендовал, но оноионы раздает уверенно. Уверенность, судя по доступной информации, основано на фактах. На каких? Вы тактика что о них прочли.

С учетом того, что вторая "Бэтлзона" была куда скучнее первой и никто из разработчиков не жанр Action/Strategy особа не напирет, намеренно немцев поддержжваю.

Завоезем, нифне, Америку.

Р.С. Эпиграф объяснить не могу. "Коммандос" тут можно найти лишь при очень богатом воображении. А вот Halo... Скорее, это будет не онолог, а инлер Iron Dignity. Впрочем, до Halo еще очень далеко. ■



в гору митоположию за считанные секунды — это так. Но зота как красна мрут — аж сердце щемит!

Разработчики не пожалели полигана на танки

И на хронике ли? Не переоблачили бы оторой "шиферы"...

Простит извинится и разрезу традиционных. Ни это — хренна традиция.

ДОМАДЛЫСЬ!

ПРОСТАТЕ СЕБЕ И ВАШЕЙ КОМАНДЕ! ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В НАШЕЙ ИГРЕ



# Medal of Honor: Allied Assault

“Что в имени?!” — некогда любил сказать старик Шекспир, назвав в очередной раз свою Мери или Анну какой-нибудь Бетси или Лизей. “А что там, в имени?” — чешет в бритом затылке геймер, глядя на пвзитожиное название новой игры, молодое и незнакомое... Священный долг каждого автора превью состоит в том, чтобы оказаться в такой переломный момент рядом с искателем истины и немедленно его просветить.

## Медаль Чести

На самом деле розгодо просто и кроется в первых трех словах. Medal of Honor. Во-первых, подобным образом именуется великая серия из двух хитовых игр на Плейстейшн. Во-вторых, так, по совершенно случайному совпадению, называется наивысшая награда, которой мог удостоиться военнослужащий США во времена Второй Мировой. Сопоставив эти два поразительных факта, можно сделать вывод, что нас ожидает плейстейшевское наследие на тему World War II. Не бойтесь, наследие не будет тяжелым. Это не просто очередной консольный порт, а абсолютно новый проект разработчиков из “2015”. Вышеупомянутые приставочные блокбастеры используются лишь в качестве идеалистической основы. Кстати, *Wages of Sin* помните? “2015” его и делал в свое время, добрый был mission pack. Но вернемся к нашему Allied Assault.

Стоит добавить, что за процессом разработки потенциального шедевра (а что это

именно так, я сейчас вам докажу) стоит продюсер “первых двух частей” на PSX Питер Хиршмен. Он лично гарантирует нам передачу незабываемого духа одноименных консольных хитов, а также достоверность всех происходящих в игре событий — благо Питер сам является большим знатоком Второй Мировой.

Весь сюжет Allied Assault построен на реальных исторических фактах: игровые миссии, происходящие на территории Европы, следуют друг за другом согласно учебникам истории и свидетельством очевидцев. Начинаясь разборы в 1942 году, в Северной Африке, где сосредоточены основные силы противника, предназначение для вторжения в Европу.

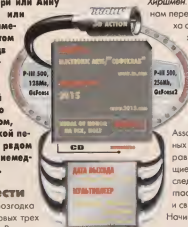
Далее по ходу игры нам предстоит побывать в Италии, потом во Франции и, в конце концов, пацанять за войну Третий Рейх на его же территории. Шупать будем руками пейтенанта Майко Пауэлло. Американца — не русским же ему быть...

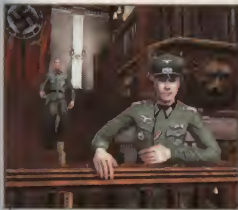
Сколько правды! В таких ситуациях ожидаешь миссий о духе Thief или... Commandos.

## Консольная медалька

По обещаниям разработчиков, сами миссии будут достаточно разнообразными и весьма интересными: к примеру, где-то нам придется штурмовать вражеские лагеря, а где-то — разрушать заводы и фабрики и, по обычаю героев, спасать заложников. Большинство сцен боевых действий будет заимствовано из кинофильмов типа “Спасение рядового Райана” (“Saving Private Ryan”) и неизвестного мне “A Bridge Too Far”. Заимствование гарантирует кинематографичность всего происходящего, что и требуется для игры. Разработчики с харизматичной цепью привлекут товарища *Стивена Спилберга*, который обязался давать свои консультации по поводу режиссирования сцен.

Все миссии, как и в оригинальных консольных хитах, разбиты на отдельные этапы с первичными и вторичными целями. Чем успешнее мы будем выполнять капризы брифингов, тем гуще будут покрывать нашу шею, грудь и, возможно, другие части тела медальки разного достоинства. На получение наград влияет





Они-то торец у мужчин.  
Надеюсь, так не будет выглядеть  
каждый второй...



Ну, все не так! Я жelow  
прокачаться!

и заключительная статистика каждого уровня, куда входит количество оставшихся у нас процентов здоровья, отстреленных вражеских солдат и потраченного на прохождение времени. Пробежав по этапу яростным вихрем и успев порубить всех злидней в копусту, можно получить зовеную Medal of Honor и гордиться, пока не надоест. А если плестись по этапу очень долго и никого не трогая, то о медальке и мечтать не стоит, разве что о шоколадной. Перенятием этой системы награждения от PSX'ских прототипов разработчики и зашкаливающий до зоблачных высот уровень геймплея. А если я тихоноко шепну вам, что медальки еще и открывают секретные этапы?..

Чтобы мы могли грести медали килограммами, разработчики дорят нам более 24-х видов оружия, скопированных с реально существовавших и по сей день существующих в музеях прототипов. Возможно, ваш любимый ППШ войдет в поставляемый с игрой боекомплект... Представьте, как вы с ППШ, да в грузовичке!.. Да-да, могут показаться на различной технике, имеют отобранной у бесстычки врагов! Прием под словом "техника" понимаются не только танки и грузовики, но и джипы с мотоциклами. Но мотоцикле ППШ, значит...

## Медальная красота

В плане графики все также будет на высшем уровне. Дизайнеры из "2015" уже который месяц кропотливо падают над лицензированным движком Третьей Кааки и обещают нам, как всегда, невиданные доселе красоты вкупе с невероятно реалистичными моделями нации (почему-то хочется добавить — "с медальками"). На данный момент их напелению порядка двадцати штук. Насколько детализированных, что возможно даже просле-

дить смену выражений лица: от радостного при жизни до довольно кривого при смерти. Реализм и Сплиберг ставятся во главу угла...

Но больше всего нас должно поразить окружающая среда, а точнее — растительность. Подойдя, допустим, к дереву, мы не увидим поршневых сплайтов, составляющих его крону. В MoH все деревья состоят из сотен полигональных ветвей с не менее полигональными листьями на них. Воссозданы также некоторые любимые природные эффекты: снег, сверкающий под солнцем днем, ночное небо с плывущими по нему облаками и звездами, легкий утренний туман... При взгляде на виртуальное светило нам придется невольно щурить глаза. Интересно, какими системными требованиями нам вся эта лепота обойдется?

Несомненно, звук тоже будет играть огромную роль. Разработчики пытаются передать настоящую атмосферу войны. Для того, чтобы мы почувствовали свист пули, пронесшейся в доиме от головы, используют самые продвинутые технологии 3D звука. Даже передается по толку что росищенкой нации "Гонимосном", а стало быть — тихой территории, мы будем слышать неугономный грохот пушек и взрывы артиллерийских снарядов где-то вдалеке. Музыка — диномичная, как это принято в последнее время, и меняется в зависимости от происходящего на экране.

Будет и мультитилер — куда уж без него! Но о нем пока еще ничего толком не известно, ибо упор делается на сингл. Хотя вряд ли обойдется тот, что предположит стандартный набор многопользовательских режимов и вариантов подключения...

## Медалька о двух сторонах

Очень бы не хотелось употребить подобное словосочетание в будущей рецензии

(осень, ау!), благо проект выглядит многообещающим. Только посмотрите на скриншоты, на рожи фрицев и архитектурные красоты!

Но по известной традиции, зачастую сомные амбициозные проекты заканчиваются полнейшим крохом или вообще не заканчиваются (осень, ау!). Жаль было бы потерять столь сильного конкурента, схожего по тематике с Return to Castle Wolfenstein... ■

## MEDAL OF HONOR: ВРУЧЕНИЕ

Именно таким образом выглядит настоящая Медаль Чести, которой награждал в свое время особо отличившихся во Второй Мировой войне военнослужащих США сам президент Теодор Рузвельт. Awarded "For Conspicuous Gallantry and Intrepidity at the Risk of Life, Above and Beyond the Call of Duty, in Action Involving Actual Conflict with an Opposing Armed Force," — именно с такими словами вешалась эта наивысшая награда на шею героя. Причем любому ошастившему подобной наградой полагалась еще и специальная пожизненная пенсия в размере 200 бакинских в месяц.



Как только, выигрываете BOB...  
Путь дела и за империей!

ДОЖДАЛИСЬ?





# DRAGON'S LAIR 3D

Плюс интересно придуманные уровни с красивыми задниками. Плюс отличный юмор. Сама же игра заключалась в том, что геймер следил за приключениями Дирка на экране, в надлежащий момент дергая рычаг джойстика и/или нажимая на кнопки. Говорят, это было безумно увлекательным делом. Верю.

И вот теперь команда энтузиастов решила подарить Дирку и игре с ним вторую жизнь. Вы говорите, что нельзя войти в одну реку, извините, логово, дважды? До кто же сказал, что нельзя? Еще как можно.

Дорогой читатель, где вы были семнадцать лет назад (если уже были)? Я задаю этот странный вопрос потому, что именно тогда исчезло это история. Именно в новообработанной доли 1983 года появились игровые автоматы с игрушкой Dragon's Lair. Теперь можно сказать, что это было классическая оркестра от третьего лица. Тогда можно было сказать, что это суперхит.

## Бессмертная история

Сюжет игры был прост — знакомая история о том, как прекрасная девица Дофин (Daphne) была похищена злым царедворцем-драконом и как на ее спасение бросился бесстрашный рыцарь по имени Отважный Дирк (Dirk the Daring). История бессмертна, как «Ромео и Джульетта». Но пути героя ожидали бесчисленные и весьма разнообразные приключения, ему пришлось проявлять чудеса скорости, ловкости и спорности.

Первая игра Dragon's Lair напоминала полнометражный мультфильм с очень высоким по тем временам качеством анимации.



## Реставрируя легенду

Командой разработчиков Dragonstone Software возглавляет Стив Порсонс. Стив, как и вся его команда, был в свое время фанатом Dragon's Lair. Он поведал следующую историю о поисках подхода к созданию новой игры. Сначала, идя в ногу со временем, было решено создать 3D-мир, в котором действовали бы соответствующие 3D-герои. Но когда так игра достигла большей реалистичности, стиль изменился до неузнаваемости. Нет, это не ноше Драконово море! — вздохнули разработчики. В результате сочетание требований времени и ностальгических воспоминаний привело к несколько странному компромиссу: трехмерный мир и выглядящие обычными двумерными мультяшками, но при этом состоящие из полигонов 3D-герои. Системные ресурсы давали вам некуда, товарищи!

Между тем сплоченные ряды товарищей, обдумывая идеи дать но-

ут и заново.

Но неважно, что сегодня здесь приемный дом.



вую жизнь старому киту, включили в себя ветеранов из комманды, воявшей переку Dragon's Lair.

В старой игре под анимацией главного героя работал Дон Блат. Это профессионал с Диснеевской студии, визитными карточками которого являются такие фильмы, как *An American Tail*, *The Land Before Time*, а также телерешения блокбастера «Анонсия». Он обещает не только сохранить для нас в лучшем виде слегка неуловимого симпатягу Дирка, но и ооснотить его мас-

сой новых приключений шуток и смешных выжимок. Кроме этого, Дон Блат создал новых героев, чтобы овеять игру свежим ветерком.

Озвучивать Дирка пригласили Рубен Чаец, голосом которого говорил наш герой и в первой части игры. Кстати, музыка левой игры была настолько хороша, что ее вывели на отдельном диске. Надо думать, что и в римейке звуковое сопровождение будет на уровне.

В целом, новая Dragon's Lair будет повторением знакомой истории Дирка и Дофин, только в этот раз вместо однозначного, как движение поезд по рельсам, перехода Дирка с одного экрана на другой вам будет предоставлено свобода передвижений в 3D-мире и полный контроль над судьбой героя.

## Язык фактов

Тут будет все, что пленяло в первой игре, и намного больше. Донжоны и подземелья; драконы; полные ловушек сумрачные замки; чоруден с их зельями и заклятиями... Обогащается список предметов и оружия, которые будет собирать герой на своем полном опасностей пути. Из принципиально новых шуток у Дирка появится магический смелет, позволяющий перемещаться во времени. Утверждается, что будут моменты, когда Дирка как бы забросит в двухмерный мир старой игры, а через несколько кадров он снова будет оказаться в 3D. Ударная, кстати говоря, идея!

Представленный на скриншотках мир сказочен и прекрасен. Именно в таких местах и должны обитать драконы. Правда, цвето-



Сдается, сегодня блондом для  
будет "жареный Дирк".

вая гамма с обилием фиолетовых оттенков несколько психоделична. А еще некоторые экраны по дизайну сильно напоминают недавно вышедшую "Али-у". Ну, это, наверное, мода сейчас такая.

Разглядывать сей чудный мир мы сможем в огромном разрешении — 1600х1200 (ну, это как максимум) — при 32-битной палитре. Исползуемый в игре движок обеспечит динамическое рассеивание света, натуралистичные тени и прочие визуальные прелести. Кроме того, в Dragon's Lair привнесены законы кинематики реального мира.

Часть локаций перенесена из прошлой игры практически в первоначальном виде. Если вы когда-то играли в первую Dragon's Lair, то, попав в такое место, непременно почувствуете волны ностальгических воспоминаний. Появятся и совершенно новые зоны. Перейдя к сухому языку фактов, скажу, что игроку ожидает гигантская нора с 16 различными областями, десятками помещений, множеством головоломок и ловушек, среди которых будут встречаться как знакомые по первой игре, так и совершенно новые. Впрочем, у старых и новых локаций остается одна сходная черта: неверное движение — и вы турул!

## 100 шансов умереть

Геймплей будет состоять в основном из того, из чего он и должен быть в игрушке аркадного типа. Дирк будет резво скакать по локациям, памятно поая себе шею. Любимыми способами. Какие только ужасы не ждут героя на пути к славною прекрасной принцессе Дофин! Страшные щупальца тянутся к Дирку из рва замка, пока он преодолевает лодыжечный мост. Летящие книги и прыгающие напуганные папки в библиотеке норовят прищемить героя аки муху. Будут помещения, в которых достаточно сделать неверный шаг, и пол исчезнет, а герой полетит в тартароры; и масса других приятных сюрпризов в том же



Есть такая  
опенков  
фамилия —  
То-есть  
То-капове...

примечательно, манстры и манстрики обзаведутся AI.

Последний аспект геймплея — это пазлы. Причем никаких головоломок, от таких дум над которыми плавают и закидают мозги.



Пазлы подобраны так, чтобы их решение не нарушало легкий, бесшабашный стиль игры.

## Ждем?

Какой же может оказаться игрушка, построенная по таким принципам на классическом фундаменте? Узнаваемой и уже поэтому радной — для тех, кто когда-то играл в первую Dragon's Lair. Для остальных — просто хорошей, веселой, динамичной и выразительной. Команда разработчиков, как старых, так и новых, в один голос заявляет: "Мы не хотим

духе. Дирк будет скигать, толить, расплющивать, кусать за пятки. Словом, чуть заездишь — "труссы и рубашка лежат на песке, никто не плавает по олошной реке!"

Чтобы справиться с этим беспределом, Дирку придется бегать, прыгать, катиться, красться, карабкаться, сгибаться, ползать, качаться, тапкать, поднимать и даже делать салют! Когда я прочла этот список, мне стало любопытно, каким количеством управляющих клавиш сумеют обойтись разработчики? Хаевит ли нам жалких двух конечностей и десяти пальцев?

Есть у геймплея и два других немаловажных аспекта. Первый — Дирку придется спо-

сикнело. Мы хотим мостовую трехмерную драконью нору! Со своей стороны могу добавить только одно: "Я тоже! Также хочи!"

P.S. Дорогая Дофин! Если Дирк все-таки да тебя доберется и освободит, та можешь хоть всю оставшуюся жизнь кормить его одной подгорелой яичницей. Ты так дорога ему досталась, что даже это не заставит его тебя разлюбить! ■

Кон кто-то рождался  
добрый советом.

ПОЖАЛИСЬ!



# C&C: Renegade

Думаю, что все знают историю про то, как вествудцев едохновила шестой уровень оригинальной C&C — тот, где бровый порнниш под нашим умелым руководством в одиночку переносил полкину вражеской базы и три четверти пехоты, — и они немедленно захотели сделать C&C: Renegade, эишен "по мотивам".

Тот вот — история врет. Конечно, миссия такая была. Но зовсе не она служила источником вдохновения вествудцев.

## Приставки не покатили

Провода в том, что сначала C&C: Renegade был как бы вовсе и не C&C и даже не Renegade, а наоборот — супер-пулларкой для PlayStation под названием The Commando Project. Но нас, любителей C&C, всякие там оркды, о в тем более на PSX (пусть даже супер-пуллар) волнуют не очень, так уж сложилось.

А так как PC-шник фанатов C&C гораздо больше, чем приставочников, руководство Westwood пересмотрело свои планы на будущие проекты и остановилось на более "демократичном" выборе — приключенческом 3D Action во вселенной C&C.

Эта идея была просто обречена на успех. И вот с тех пор C&C: Renegade постоянно ассоциируется с той самой заветной шестой миссией за GDI, которую все так полюбили.

## Ищу тебя, моя капуста

О сюжетной линии известно мало. Понятно, что действия будут происходить во вселенной C&C, в небольшой промежуток времени между окончанием первой части C&C и началом действий, описываемых в Tiberian Sun. Нам вновь предстоит стать свидетелями ожесточенных столкновений между GDI и Братством NOD. Воевать будем, конечно, на стороне GDI. В качестве спецназовца, который отзывается на кличку Паркер и чей, можно сказать, прототип так бравро разделивал врагов народа в шестой миссии.

Итак, есть некая организация с подозрительным названием "Черная Рыбка", на деле являющаяся шлюнским департаментом Братства. Эта згребущая ручка похитила ученого, который специализируется на физике, химии, генетике и колусте... То есть, простите, тибериуме. Думаю, что такое тибериум, объяснить не надо? Все равно объясню. Это капуста, или, правильнее сказать, радиоактивное кочанное растение, которое, разросшись гигантскими темпами, превратилось во вселеняющее бедствие — капуста ложила почти всю сушу, о радиация в крупных дозах мало кому полезна.

Ученый этот занимался исследованием тибериума. Сами понимаете, насколько эти исследования были важны для человечества. Звали этого биоолога не иначе как Игнатю Мебиус. В общем, прихватила "Черная Рыбка" Мебиуса и телерь заставляет работать на себя, а именно — изобретать оружие, раскдным материалом в котором является... Угадайте, что? Правильно — тибериум.

Естественно, GDI не пожелала мириться с таким положением дел и немедленно попросила Ни-

ка Паркера изъять желание досрочно вернуться из отпуска. По плану разработчиков, в процессе поиска докторишки Паркер раскроет кучу антигуманных экспериментов, которыми руководит бессмертный, несмотря на частое погибание, предводитель братков из NOD — Кейн. Правда, пообщаться с ним лично в игре нам так и не удастся. Увидим мы его только в заставках. Они, кстати, больше не снимаются на видео, а будут сделаны на движке игры.

## А ВОТ КОМУ СПИСОК ФАНАТСКИХ САЙТОВ? СВЕЖЕПОЯВЛЯЮЩИХСЯ!

CNCRenegade.com

[www.cncrenegade.com](http://www.cncrenegade.com)

Generation Renegade

[www.g-renegade.com](http://www.g-renegade.com)

Renegade Command

[www.3dactionplanet.com/reneegade/](http://www.3dactionplanet.com/reneegade/)

Renegade Online

<http://reneegade.cncn.com/>

Lone Soldier: Novocdo

<http://reneegade.cncworld.org/>

Renegade Source

<http://reneegade.ra2source.com/>

Renegade Zone

<http://reneegade.cncgames.com/>

Renegade Notion

<http://ren.ra2nation.net/>

Russian C&C Universe

[www.tiberiansun.boom.ru/reneegade/](http://www.tiberiansun.boom.ru/reneegade/)





## ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ИСПОЛНИТЕЛИ

Ник "Опустошитель" Паркер, копитон, GDI; главная боевая единица проекта "Теневой Удар". Терпеть не может указаний, предпочитает работать в одиночку, использует любое средство для решения боевых задач; предпочитает те из них, которые требуют нестандартного подхода. Предан делу GDI.



Ческих актов, боевик Братство NOD. Убийство для него превратилось в искусство особого рода. Некагда был бойцом экстремистского крыла колумбийского движения сепаратистов. Присоединился к Братству, когда методы его борьбы стали слишком кровавыми даже для самого неукротимого экстремиста.



Вместо Кейна обещают толпу самостоятельных NPC, которые не стоят на месте в ожидании героя, а живут вполне независимой жизнью, меняя свое отношение к нам в зависимости от наших поступков. Например, если мы подарим местную церковь, жители поселка вряд ли захотят с нами пообщаться. Встретим мы и старых знакомых, и новых врагов, знакомых по предыдущим частям сериала. Будет весело, в общем.

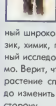
### Мир, в котором мы живем

В C&S Renegade применен вид от третьего лица. Игро создается не абсолютно новым, судя по всему, очень нехилом графическим движке. Хотя это первая попытка Westwood покорить трехмерное пространство, но, я думаю, оно окажется удачной. На роликах с последним E3 и ECTS можно лицезреть крутейшие динамические тени от всех предметов, в том числе и от зданий, краснелишь динамическое освещение, детальное проработанные открытые пространства: холмы, гигантские равнины, деревья, горы...

Но не только визуальным рядом силен и мускулист движок. Что мне понравилось больше всего — можно управлять различными транспортными и стреляющими средствами, начиная от обычных вышек и боти NOD'овцев и заканчивая средствами ПВО и танками. Кроме того, обещают скелетную оциацию. Прогресс в этой области, по заверениям ре-



Адам Лок, генерал, командующий спецбразом GDI; руководитель проекта "Теневой Удар" — ударных сил, нарушающих планы NOD в самых неожиданных для Братства местах и условиях.



Игнатио Мебиус, ученый широкого профиля (физик, химик, генетик); известный исследователь тибериума. Верит, что это странное растение способно навсегда изменить мир. В лучшую сторону...



Игнатио Мебиус, ученый широкого профиля (физик, химик, генетик); известный исследователь тибериума. Верит, что это странное растение способно навсегда изменить мир. В лучшую сторону... Мендоза, гражданин Колумбии, убийца, разскиваемый за совершение террористических актов, боевик Братство NOD. Убийство для него превратилось в искусство особого рода. Некагда был бойцом экстремистского крыла колумбийского движения сепаратистов. Присоединился к Братству, когда методы его борьбы стали слишком кровавыми даже для самого неукротимого экстремиста.



бят из Westwood, с появлением их движка сделал скачок в семь парсек. Отсюда мы имеем "реальные" движения персонажей, адекватные реакции на попадания в различные части тела и прочие приятные последствия. Хотя, скорее всего, отарванных канечностей и вынутых кишков, как в Soldier Of Fortune, нам не видать. Зато вот вам цитата с сайта Russian C&S Universe: "Принем интересно, как именно происходит "погружка" персонажа, например, в джип. Он подходит, открывает дверь со стороны водителя, забирается одну ногу, садится, затем вторую, закрывает дверь, заводит двигатель и — теперь можно ехать. Такого реализма не наблюдалось даже в Hidden & Dangerous". Думаю, Soft отдыхает...



В геймплее и игровой логике сохранятся некоторые знакомые старому C&S-геймеру моменты. Например, если взорвать вражескую электростанцию, тесла стрелять не будет. А с уничтожением барака прекратятся поступления свежего пушечного мяса в ряды врага.

Иные моменты тонко подмечены разработчиками в других 3D-экшенах и умело перенесены в Renegade. Скажем, двери не открываются просто так; не открываются они и порой взрывчатка C4 Придется искать ключи и пароли, активно общаться со всеми NPC, по возможности не заставляя их страдать от предыдущих предикторов.





Играем реальную игрушку ИГО. Звучный кадр, идея теплая в C&C.



Иногда со своими ручками вытаскивали или один ползет над турелью, что тоже Персар.



И вылезли ли только что Персар из этого туннеля? Только в игре размещено. Представляете, мы на руках, скажем, хоростере, и перед нами с земляни разработчики армейского полка. Кто-то же унаследовал...

пулеметной очереди в поб/затылок. Или гранаты, или залпо из дробовика... Что я хочу сказать: оружие также входит в число танко подмеченных моментов. Провода, не из 3D-экшене вообще — плодомого не будет — а из симуляторов боя типа Delta Force. Ну, естественно, с поправкой на фантастический антураж.

Несмотря на то, что игра ориентирована на сингл, в ней будет и неплохой мультиплеер. Кроме стандартного DeathMatch, заделают туда и классические командные бои, и три варианта зомби "заквоти флаж" (причем в одной из разновидностей в роли флажко будет выступать доктор Игно-тиа Мебунс, и даже режим Assault, но подобие "штурма" в Unreal Tournament.

В любом случае, ждет ли "Ремого-та" успех, науке, а также и нам, неизвестно. Но для этого есть все предпосылки. И не только потому, что мы опять погружимся во всепенную Command & Conquer, и не потому, что в названии игры стоит приставка C&C, а Westwood ходит в разработчи-ках... А потому, что только здесь мы сможем босиком побегать по зеленым полянам тибериума, собирать букеты ромашек-мутантов и срыгать орбузы с голубых елей. Почувствовать, как это — быть заделанным хоростером. Узнать, как вливается в тело эпиктрический разряд с теслы.

Поглядеть своими глазами на этот мир, который мы никогда не видели изнутри. ■

Персональные впечатления  
и серия C&C.

ДОЖДАЛИСЬ?

Николай  
Дербник  
n2000@mail.ru



**Heart of Winter (HoW)** — аддон к **Icewind Dale (IWD)**. То есть продукт, вторичный являе. Потому статья будет оформлена просто как 12 прички, по которым он необходим всем фанатам.

1. Экспа на дороге не валется. Верхний предел вырост 1800000 до 2900000, войны и маги могут дорости до 17, а борды и все воровское семейство до 23 уровня.

2. Еще один сутки непрерывной игры. Если учесть, что вся IWD проходила часов за 40-50, то это совсем неплохо. Вся новая экспа обитает в пяти дополнительных локациях, включая город Lonelywood, погерь варваров и болотистый остров-кладбище посреди Moer Duoldon. По площади это примерно треть IWD.

3. Некий квест для настоящих героев не менее чем девятого уровня. Заняться им можно либо после, либо в процессе, либо вместо приключений IWD.

4. При ближайшем рассмотрении экспа оказывается новыми монстрами. В меню — воровы всех мастей, белые медведи, палящие черви, утопленники, призрачные волки, великаны еще больше, чем в IWD, и, наконец, дракон такой величине, что едва влезает на экран даже в разрешении 800х600. Кстати, монстры не только подросли, но и поумнели: спокойно отстреливать одиноких варваров на границе видимости больше не удастся — товарищи обещали приходить им на помощь.

5. Будет много девственниц. Я имею в виду стеноучих девственниц, которые получаются из тех, кого хоронили зомби-во вместе с погибшими варварскими героями, добыли их покойнички, но осквернители могил не сжигали.



#### 6. Новые герои.

Честно говоря, я ожидал большего — если не специальных "северных" китов (представителей, вор-ляк-ник, эльф-биот-лонист), так хотя бы какого-нибудь кенсона, как в Baldur's Gate II. В HoW есть только основные классы. Зато немного поддровленные. Например, у воров вместо backstab теперь появилось злое атак, которая хоть и слабая, но удаете щоще. Также значительно расширился бордовский рельефуртур умений.

Остальные изменения косметические — шесть новых ворнотков голосов для главного персонажа плюс новый набор портретов. Пустячок. Но приятно.

7. Хорошего оружия и доспехов много не бывает. После установки од-одно в основной



Важная часть календария другого костюма, а также оружия, которое разбирается в "снего-визити".

Домик старого "Балдура" в Icedale Dole. Оцените!

Или лондир со встроенным демоном, который обеспечивает 100% сопротивляемость к холоду, но не терпит трусов и убивает своего владыку, если тот попытается ударить с поля боя.

8. Зоклиний — тоже. Добавлено 52 штуки — лютяго уровня и выше — для могов и клириков, плюс особый набор для друидов.

9. Будут мешки для драгоценностей, футляры для свитков и — говорят — коробы для хранения бутылочек с зельями.

10. Все мы любим удобный интерфейс и красноту графику. И то и другое выросло над собой за счет перехода на движок Baldur's Gate II. Решение стоило 800х600 (неофициально — хоть до 2048х1536), причем для лучшего обзора с экраном можно убрать все лишние под-светки слрятонных дверей и сундуков? Или то, что во время боя

можно посмотреть, сколько и какого именно (колющего, режущего или, например, огненного) уроно вы причинили врагом, о сколько логотилось доспехами нан было отведено зоклиниями?

11. Установив HoW, мы получаем все упомянутые изменения и в основной части игры.

12. Сражения остались такими же — brutalными и захватывающими.

Все это (о в особенности пункт 12) доет основания логотить, что те, кто уже полюбили Icedale Dole, полюбают и Heart of Winter, о те,



кто не полюбил, вред ли изменят свое мнение. Впрочем, очень скоро мы сможем это проверить.

Кстати, знаете ли вы, что февраль называют "сердцем зимы"? ■

#### А ДЕЛО, НА СЕЙ РАЗ, БЫЛО ТАК...

Но дне глубокого озера локано-нось мертвоя драконко.

В столь милом состоянии ее удерживал меч, воткнутый в ее драконко-вое сердце. Ток продолжилось до тех пор, пока некий лорень не решил произвести впечатление на свою подругу. Нырнув до самого дна, герой вытолщил меч. Освобожденный дух драконки тут же устремился на север, где вселился в тело только что умершего ворворского вояды. Жаждающая мести драконко принялась собирать войско ворворов, добы пойти войной на Десять Городов и стереть их с лица земли.



Тут все просто — перечитайте предыдущую статью.

БОНДАРИК?

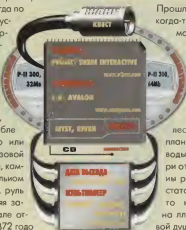
Последние два года фирма L.K. Avalon работала над созданием футуристической мистоподобной игры Schizm.

Игрокам предлагается исследовать фантастический мир таинственной, внезапно покинутой людьми планеты Аргилус. Создателя Schizm, разработчики сделали упор на те особенности, которые вознесли на вершину славы Myst, — мощную графику, странную сюрреалистическую атмосферу и множество разнообразнейших головоломок.

## “Мария Селеста” космической эпохи

Эта загадочная история произошла более 120 лет назад, когда по морям еще плавали ларуски. Одножды у Азорских островов был замечен бесцельно дрейфовавший корабль, называвшийся “Мария Селеста”. Когда на борт поднялись подливающие на боток люди, оказалось, что на корабле нет ни одного живого или мертвого человека. Грузовой трюм, жилые помещения, камбуз — все было в идеальном порядке. Люки открыты, руль не закреплён. Последняя записка в вахтенном журнале относилась к 25 ноября 1872 года и не содержало ничего тревожного.

Единственным намеком на то, что что-то произошло, был разбитый компас. Тайна загадочного исчезновения команды “Марин Селесты”, остающаяся нераскрытой до сих пор, навлекла разработчиков польской фирмы L.K. Avalon мысль создать квест по диалогичному сюжету, но уже относящемуся к космической эре.



Прошло двести лет. Теперь, как когда-то ларусники бороздили моря, космические корабли бороздят просторы. И вот в 2083 году люди впервые высаживаются на планету Аргилус (Argilus). И находят покинутый мир. Этокая “Мария Селеста” в масштабах всей планеты. Дома, города, заводы в полном порядке. Двери открыты, заходите. Машины работают. Прилосов достаточно. И снова, как когда-то на “Марин Селесте”, на планете нет ни одной живой души...

Для исследования загадочной планеты на Аргилус отравлена научная экспедиция. Создана научная база. Прошло десять месяцев... и люди стали непонятным образом исчезать. Неужели эта новая загадка так и останется нераскрытой?

Вот что-то знакомое.  
Выглядит, как Асутовская планета.  
Только что это на самом деле?



Вы летите на корабле сопровождения, отпущенного с проверкой на научную базу. В ответ на запрос, посланный с орбиты, раздалось... молчание. А потом с кораблем произошла катастрофа, вынудившая вас и вашего напарника покинуть судно и приземлиться на Аргилусе. Теперь, когда вы оказались на таинственной планете, у вас нет другого выхода, как разобраться, что же здесь произошло... и промаходит.

К слову говоря, “околоновцы” совершенно правильно не рискнули взять на себя бремя разработки сюжета и пригласили для этого австралийского sci-fi писателя Терри Доулига (Terry Dowling).

## Дизайн как вид искусства

Планета Аргилус поражает воображение. Дизайнеры постарались создать совершенно уникальный и необычный мир, где инопланетные технологии слились в единое целое живую материю и механизмы. Здесь огромные органические корабли лоят над океаном. Здесь вы встретитесь с летающими на темно-голубом или красном небе городками и странными лодчатыми поселениями, будете любоваться радужными переливами на крыльях возносящейся вверх загадочной конструкции. И этот мир, при всей своей сюрреалистичности, выглядит настоящим. Качеством пререндеренной графики Avalon вполне гордится.

Игра идет от первого лица, а 360-градусный панорамный обзор позволит видеть мир как будто изнутри. Также в Schizm будет присутствовать множество оживляющих игру высококачественных анимационных роликов с живыми актерами. Управлять передвижением персонажа предстоит при помощи мыши, но знакомой до дрожи в коленках системе point'n'click.

Естественно, чтобы навигация и взаимодействие с окружающим миром были для игрока комфортными, нужен соответствующий девайс. Такой движок, разработанный фирмой Pegosus Imaging Corporation, —

PICVideo, использующий сжатие JPEG и позволяющий выводить полноэкранное (640x480) real-time видео, и был выбран для игры. Ранее этот движок уже использовался в авалановской же игре **REAH: Face the Unknown**. Вообще, на сервере создателей движку посвящено едва ли не больше места, чем описанию геймплея — видно, что им гордятся!

И последняя, весьма существенная техническая особенность. Игра огромна. Она занимает... 10 гигабайт. Именно поэтому выпускаться оно будет в формате DVD. Впрочем, урезанная версия будет также доступна на обычных CD. Каких-то жалких **восемь** компактосов...

## Шизофрения, как и было сказано

Игрока ждет абсолютно нелинейный геймплей, когда он произвольно будет выбирать порядок решения головоломок. А их будет множество, причем самых разнообразных: механических, логических, звуковых и основанных на комбинировании предметов из инвентаря. Обещается невиданное разнообразие кнопок, рычагов, колес, вентилях, многие из которых будут снабжены надписями на чужих языках. Да и сама история, в ко-



То ли рыба, то ли птица, то ли кактус редкий какой... Включает.

руки, которая не знает, что делает левая? Так вот, пусть узнает. Встречаясь, ваши герои будут обмениваться между собой информацией. В общем, шизофрения (в переводе это слово означает "рассечение личности"), как и было сказано. Ох, не зря игра так называется...

Впрочем, тихой беседой, которую игрок будет вести сам с собой, дело не ограничит-

realMYST 3D. Это будет зависеть от того, смогут ли разработчики создать ту особенную и неповторимую атмосферу, которая превращает зыбкий квест в заволакивающий шедевр. Смогут ли LK Avalon соединить в Schizm сюрреалистическое очарование созданного мира с эффектом полного присутствия? Хотя уже сейчас видно, что стортовые данные Schizm позволяют надеяться на успех. Графика впечатляет — достаточно посмотреть на скриншот; движок хорош. Участие в создании игры sci-fi профи позволяет надеяться на оригинальный и увлекательный сценарий.

Представитель разработчиков Роберт Эрвек, говоря о Schizm, заявляет: "Это игра — комбинация невероятной графики с увлекательными головоломными логикой, которые как нельзя лучше ложатся на мистический загадочный сюжет. Ношо фирмо верит, что это — лучшая игра такого рода, которая существует на данный момент".



Создатель этого шедевра — один из величайших творцов Нориннуса Беска.

тарой нас приглашают поучаствовать, представляя собой интригующую золотанную головоломку, ждущую решения.

Добыть усилить нелинейности, игроку предложат одновременно контролировать сразу двух главных персонажей, исследующих мир Schizm абсолютно независимо друг от друга. Игрок может по желанию переключаться с одного персонажа на другого. Хотя в игре встречаются и ситуации, когда сотрудничество героев будет совершенно необходимым. Что там такое было в Библии насчет лавой

ся. Обещано, что нам придется общаться со множеством живых анимированных персонажей. Сделано это для того, чтобы мы (заметьте, что теперь я пишу об игроке во множественном числе) не чувствовали себя одиночками и заброшенными на лусынной планете.

Вообще же, идея управления несколькими героями одновременно не нова. Так, в старом квесте **Maniac Mansion II** от LucasArts игрок рулил даже не двумя, а тремя персонажами. Ничего, всем понравилось.

## Сюр в массы

Конечно, локо невозможно предсказать, сможет ли Schizm повторить успех

Фирма LK Avalon, основанная в 1989 году, является ведущим логическим разработчиком и публишером игр. Эта компания выпустила и/или опубликовала более 100 игр для PC, Amiga, Commodore 64 и Atari. В настоящее время компания сосредоточила усилия на выпуске приключенческих игр высшего качества. Такой игрой обещает стать Schizm. Более полная информация — [www.lkavalon.com](http://www.lkavalon.com).

Напомним, что игра разработана и издана компанией.

ДОЖДАЛИСЬ!

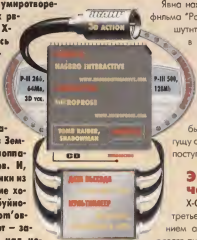






# X-COM: ENFORCER

Нет и не будет умиротворения в беспокойных рядах поклонников X-Com. Начитавшись утопической литературы и подстранившись под Фокса Мандера, они ежедневно продолжают вершить судьбы мира, в какой уже раз спасая Землю от нападения инопланетных захватчиков. И, похоже, разработчики из Hasbro Interactive не хотят сбивать пьют у буйнопомешанных x-com'овцев. Даже наоборот — заканчивают рабству над новым проектом X-Com: Enforcer.



Явно находясь под впечатлением от фильма "Робокоп", ученый решил подшутить над роботом и заложил в него "первую директиву", гласящую, что он должен отключиться сразу после выполнения своей миссии. Вслед за этим, миновав финальную шпильку и похоронку корпуса, Энфорсер был телепортирован в самую гущу событий. С этого момента он поступает в распоряжение игрока.

## Энфорсер — чемпион!

X-Com: Enforcer — 3D-экшен от третьего лица с явным преобладанием аркадности в геймплее. Управляя пиканского вида роботом, вы будете шнырять по запутанным уровням, которые зачастую больше походят на лабиринты, нежели на поверхность нашей родной планеты, и уничтожать пришельцев и их телепортеры. Также, выполняя волю своих гуманных создателей, Энфорсер должен спасать людей, захваченных злокозненными инопланетянами.

В соответствии с лучшими традициями аркадных игр, в X-Com: Enforcer присутствуют различные бонусы, позволяющие себе прыгать, быстрее бегать, чаще материться и т.д. В промежутках между массовыми убийствами и неопишущими разрушениями Энфорсеру придется заниматься и вполне мирным делом: собиранием разбросанных тут и там "информационных очков" (data points). По завершении каждого уровня собранные очки можно потратить на различные апгрейды. Типично аркадный элемент.

Оружия, судя по обещаниям и скриншотам, в игре окажется предостаточно. На каком-то экзотических пушек нам не подсунут. Как обычно — плазмаган, ракетница, огнемет и все в таком духе. Зато достоверно известно, что Энфорсер не может носить с собой больше одного вида оружия — то ли хилый такой, то ли карманы маленькие. Чтобы перевооружиться, надо пробежать по пушке, лежащей на полу: Энфорсер автоматически возьмет ее в руки, выкинув предыдущую. Камешек в огороде игрового баланса или дополнительный его стабилизатор? Пока непонятно.

## Робокоп от Фридмана

По сложившейся традиции, на Землю напали знакомые своим предыдущим хулиганскими выходками пришельцы из космоса. В недрах организации по борьбе с инопланетными хулиганами, известной под названием X-Com, радились непревзойденная по своей гениальности идея: не гнать и без того натерпевшиеся группы быстрого реагирования, а поручить одному небезызвестному ученому (нет, не Фридмену) создать мощную чуду-юду и послать ее на бой с настырными захватчиками. Сказано — сделано. В кратчайшие сроки совершенная машина уничтожения была создана. И назвали ее Энфорсер.



## Топор от голольной боли

Если бы Настродамусу предложили предсказать будущее X-Com: Enforcer, то он, наверное, написал бы оптимистические строфы. Вооруженная до зубов и напичканная различными графическими приборбасами (собственно, дажко — Unreal Tournament), эта игра действительно имеет шанс стать популярной... хотя купушастью от проекта и не пахнет.

"Энфорсер" вполне годится, чтобы облегчить страдания по в очередной раз отложенному X-Com: Alliance, и поможет убить кучу времени и наипланетан. Главное — поментел! Помните, что какими бы крутыми ни казались пришельцы, у вас под рукой всегда есть мощнейшее оружие. Оружие, перед которым не устоял еще ни один монстр.

Кнопочка Reset. ■



Снимки дулом на плечо не грех и не лишитесь снасти. А спасать нас уже в десятке экшенов учили...

Если хотите аркадным экшеном с разработкой X-Com, то... вы не найдёте?

Сождались?

# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1C:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1C»:  
123056, Москва, в/я 64, ул.  
Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
1c@1c.ru, www.1c.ru

## Самогонки



Для тех, кто догоняет:  
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ  
от непредсказуемых К-Д ЛАБОВ!

**НО!!!**

Фанатам аркадных безумств  
и яростных перестрелок  
**REAL-TIME** гарантирован!

1C  
ФИРМА "1C"

В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001



K-D LAB

**Gorkamorka**



**ОТ ИГРЫ**  
**10%**  
**ДЕМО**  
**ВЕРДИКТ**

**Жанр:** Авторская/Action • **Издатель/Разработчик:** Ripcord Games (индекс: Games Workshop)  
**Системные требования:** PII-400/PIII-600, 64(128)Mb, 3D усь • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 68,4Mb  
**Срок выхода:** 16 апреля • **Координаты:** <http://212.242.140.124/games/gm.exe>

**В демо >** Орки из вселенной Warhammer 40000 ничем не глупее русских, которые любят быструю езду. Эти зеленые хлястики не только одержимы world'a (вечения к войне), пересели на боги, вооружились ракетами и пулеметами и начали соревноваться за... зубы врагов, служащие в социуме орков деньгами. Жанр игры описывается создателями как combat racing RPG, но я бы сказал, что это очередная инквизиция Death Track, где для победы нужно не только сделать три круга по кольцу, но и подставить под свои стопы побольше соперников. В бою сидят два орка: один управляет, другой стреляет, причем вы можете в процессе игры переключаться с одного на другого. В демке можно выбрать всего лишь одну точку, одну пару орков и прокатиться по одному треку. Графика и звук подвели — смотреть на кучку пикселей просто скучно.

**В полной версии >** Но в полной версии нас ждет НАМНОГО больше того, чем предлагает 70-метровая демка. Боги можно апгрейдить и покупать новые. Орки, если их не менять, будут в процессе игры развиваться и улучшать характеристики. Вы столкнетесь с различными ловушками на трассах, которые надо будет научиться избегать. И, что самое прикольное, вы можете воздействовать на свои фоноты победами и поражениями. Они даже будут вам помогать — например, повреждая мощные оппонентов. Будет и мультиплеер.

**В итоге >** В демке подано только графика, но это можно считать единственным недостатком.

**Ори-автомобилисты из Warhammer как очередной виток эволюции Death Track.**

**Journey's End**



**ОТ ИГРЫ**  
**20%**  
**ДЕМО**  
**ВЕРДИКТ**

**Жанр:** RPG • **Издатель:** Мексикан • **Разработчик:** Bright Light  
**Системные требования:** PII-400/PIII-600, 64(128)Mb, 3D усь • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 44Mb  
**Срок выхода:** Мексикан • **Координаты:** <http://ftp.teleport.pt/pub/3dfiles/games/jedemo2.exe>

**В демо >** Очень странная игрушка. Главный герой (вид от первого лица) — смелый рыцарь, которому пришла мысль с просьбой помочь. Помощь заключается в убийстве белого котарника, который, как выяснится позже, знает кое-что о нападении соседнего королевства на ваше ровное. Потом злозачик оказывается ограниченным движком, затем вы оказываетесь на пиратском острове, после этого пробираетесь в кром местных обитателей... Приключений много. Но! Пока что — крайне недоработанный движок. Анимации персонажей по минимуму, графика — никакая, вплоть до того, что на некоторых объектах текстуры отсутствуют как класс. Музыка веселенькая, на звуки — паршивее некуда. Интерфейс убогий, к нему надо привыкать. А вот геймплей — великолепный. Так же великолепен, как и попытка выспаться в кресле — вrade и неудобно, а при желании заснуть можно. В общем, перефразируя известное выражение, плакая мино при хорошей игре. В демке отсутствует мультиплеер, возможность создать персонажа и некоторые важные функции.

**В полной версии >** Что ждет нас в полной версии Journey's End — неизвестно. Ибо сайт разработчика отключается ошибками 404 (невозможно открыть страницу), а судяние превью первой демки особенно много не говорят. Сказать честно, я не думаю, что игра когда-нибудь будет закончена. А если и будет — ее выпустят в свободное плавание по Интернету.

**В итоге >** Любительская подделка. Видно, авторы игры очень хотели переплюнуть Daggerfall, но кроне движка, медленого, впрочем, до Daggerfallа ушедшего, ничего интересного замечено не было.

**Очень символическое название: "Конец путешествия".**

**Resurrection**



**ОТ ИГРЫ**  
**10%**  
**ДЕМО**  
**ВЕРДИКТ**

**Жанр:** Fighting RPG • **Издатель:** Dynamic Multimedia/Руссобит-M • **Разработчик:** Nebula  
**Системные требования:** PII-400/PIII-600, 64(128)Mb, 3D усь • **Мультиплеер в демо:** Нет • **Размер:** 64Mb  
**Срок выхода:** Весна 2001 • **Координаты:** [http://ftp.teleport.pt/pub/3dfiles/games/resurrection\\_v.exe](http://ftp.teleport.pt/pub/3dfiles/games/resurrection_v.exe)

**В демо >** Гоу является лучшим рыцарем королевства Аирос. Поэтому король поручил ему отправиться в королевство Согрос, выяснить причину болезни Принца Бертрано и наказать виновного. Мощь и оружие позволяют ему не распыляться на мелочи. Он всегда выбирает тропу войны и вступает в сражение, если что-либо встает на его пути. Молниеносное вооружение Гоу дает ему возможность разбираться с противниками различными способами. В миссии, представленной в демке, вы управите немного им. Игра — чм-то похоже на Rune — камера из-за шей, красивые удары мечом, блестящие затачками интеллект враги. Движок нарисован с нуля, дизайн, в принципе, радует глаз, но на одном уровне сложно определить весь лейтмотив Resurrection.

**В полной версии >** Три героя с оркнотипами рыцаря, акадмии и вора. Несколько эпизодов, в которых вы управляет одним из этих героев. Также присутствует магия, причем заклинания будут коррелированы в зависимости от управляемого вами персонажа. Например, рыцарь использует атакующие силы, которые в большинстве своем наносят врагам немаленький урон. Сюжет, как утверждают, заставит вас трепетать и разволноваться за сиквестиста. Dialogic Multimedia.

**В итоге >** Средневекая на фоне вышедшей "Рун" и грядущей Blade of Darkness RPG'шес с видом от третьего лица. Не до конца отработанный движок (герой может застрять, наткнувшись на wall), слобный дизайн. Заценить игру с демо нельзя — только недоделанный движок.

**Средневекая демка среднейной игры.**

## Sheep



**Жанр:** Логика • **Издатель:** Empire/1C\* • **Разработчик:** Mind's Eye Productions/Nival  
**Системные требования:** PIII-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D уск. • **Мультиплеер** в демо: Нет • **Размер:** 53Mb  
**Срок выхода:** Весна 2001 • **Координаты:** [www.empireinteractive.com/uk/tech\\_support/demos/sheep\\_demo.zip](http://www.empireinteractive.com/uk/tech_support/demos/sheep_demo.zip)

**В демо** • Увлекательнейшая логическая аркада. Увы, почти не знаю, кто такие Mind's Eye Productions, но то, что они выпускают хит, — в этом сомнений нет. В демке Sheep вы управляете неким персонажем женского пола, которая(ой) должна(и) выполнить простую миссию. **Ласты овца**. Как это выглядит? Представьте себе некую ферму, по которой разгуливают овцы. Некоторые заперты в задоке крепости, некоторые пасутся сами по себе. На проблема в том, что на уровне также присутствуют различные препятствия: мистер Бык, столкнувшись с которыми, отбивают как героиня, так и овцы; тракторы; с путующим спокойствием давящие драгоценных овец; некие рулоны непонятного материала, выполняющие идентичную тракторам функцию; механизм на переработке овец — и другие артефакты освещающие. Овца надо взять и перенести в грузовик. Как минимум сделать штук — за определенное время. В демке всего один уровень сложности, один персонаж, один вид овца и один эпизод, в котором есть один уровень. В 53 мегабайта больше вложить не смогли. Но для ознакомления с игрой хватит.

**В полной версии** • Три уровня сложности, пять героев с разными характеристиками, четыре типа овца [одни любят песенки послушать, другие бегут медленнее и т.д.], десять эпизодов на пять уровней в каждом. Пошевелим извилинами?

**В итоге** • Великолепная логическая игрушка.

ОТ ИГРОМ  
10%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Овцы — это не только ценная шерсть, но 53Mb бесплатного геморроя. Sheep Happens.

## Stunt GP



**Жанр:** Аркадные гонки • **Издатель/Разработчик:** Virgin/Team 17  
**Системные требования:** PIII-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D уск. • **Мультиплеер** в демо: Нет • **Размер:** 15.4Mb  
**Срок выхода:** Весна 2001 • **Координаты:** <http://telarcap.ru/pub/3dfiles/games/stungpdemo.exe>

**В демо** • Гонки неких аппаратов, смутно напоминающих то ли бифуты, то ли гиты (на самом деле — радиоуправляемые машинки). Задача — не просто занять первое место, но и набрать очки. Очки набираются по достижению выполнения трюков в процессе гонок. Например, сделав кувыток с пашащю трамплина или вылетев за трассу с двойным переворотом в воздухе — получишь плюшку. Правда, если трюк повторить, то получишь в два раза меньше очков, чем в предыдущий раз. А если еще два раза повторить — получишь столько же, сколько за первый трюк. Преподается два трюка и три бонуса. Также есть Stunt Mode, в котором надо выполнять трюки на время с помощью присутствующих на арене трамплинов, холмов, поворотов и так далее. Здесь дают только одну оценку и одну машинку. И графикой — выше всяких похвал.

**В полной версии** • Stunt GP преподнесет нам 24 трюка, 16 машинок и шесть режимов плюс возможность играть очно. Ожидается мультиплеер на 2-4 человека, причем играть можно будет и в Интернете и, более того, — в эмуляции Dreamcast, у которых есть Stunt GP и связь с Сетью.

**В итоге** • Оригинальная игра, чем-то неуловимо напоминающая Motorcycle Madness 2. Охота за трюками дает высокую играбельность, вследствие которой возникает потребность переиграть еще и еще. Демку я ну чил-часо три, наверное, при условии, что происходит она минут за пятнадцать. И такой момент, демо вы можете найти на CD прошлого номера.

ОТ ИГРОМ  
15%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

Бег с препятствиями на четырех колесах, обогащенный набором призовых очков.

## The Real Car Simulator R



**Жанр:** Автомобильный • **Издатель/Разработчик:** VR-1 Japan  
**Системные требования:** PIII-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D уск. • **Мультиплеер** в демо: Нет • **Размер:** 6.4Mb  
**Срок выхода:** Неизвестно • **Координаты:** <http://telarcap.ru/pub/3dfiles/games/realcarsimdemo.zip>

**В демо** • Симулятор вроде как реальных автомобилей фирмы Nissan. Дают поиграться на один режим, в котором есть один-единственный трек, по которому можно проехать только на Silvia Spec R 1999 года производства и всего три круга. Машину можно переключать и менять некоторые характеристики. Движок игры странный: в самом деле, что это за реальность такая, в которой спидометр показывает 100 км/ч, а машина летит со скоростью голубного верблюда? Да еще непонятные заносы (как с ручником, так и без него) на ровном месте. И машина, врезаясь в бордюры, ни хиленьки не страдает (не говоря уж про бордюры, на котором и остается и следов столкновения). Интерфейс — лебединая песня. На "стрелке вверх" висит функция переключения передач "назад" (т.е. от шестой скорости до reverse), а на "стрелке вниз" — наоборот. Выхватить управление удалось только со второго раза, запустив конфигурацию демки. Графика тоже не блещет — песок из-под колес не вылетает, резина при резких поворотах следов не оставляет.

**В полной версии** • Увы, неизвестно, что будет в полной версии. Игра на японском языке, сайт тоже. Но, судя по скриншотам, соревноваться можно будет не в одиночестве, типов гонка будет несколько штук, а машин — парочка пятнадцатки.

**В итоге** • Тупой автосимулятор с чересчур достоверным физическим движком и кучей недостатков. Странно, что машинка выглядит реально, а не в оннишеском стиле. От японцев можно было ожидать...

ОТ ИГРОМ  
10%

ДЕМО  
ВЕРДИКТ

При мне কোনো игра не провалялась. Убью.

“Бука” опять взялась за свое! Берет, понимаешь, хорошую игру (в данном случае — Oni), долги над ней страдает, обеспечивая адаптацию под отечественного геймера. Потом выпускает на наш рынок продукт, готовый к употреблению товарищами, которые “языками не владеют”. Товарищи, как правило, рады — наконец-то они начинают въезжать в сюжетные перипетии!

На этот раз обрушению подверглась зверски ожидаемая игра от Bungie. Oni — все слышали это название? Ну, аспинайте. Большие глаза, ласлы седьмого цвета радуги, ста лошадиных сил в ударе... Эта девушка Коноко. “Демон” — вроде как означает Oni в переводе с японского. Вот она этот самый демон и есть. Бегает на уравнани, малатит всех по головам, иногда расстреливает из пушек. Паззди Москва, некуда бежать, только вперед, за Родину, за...

Ну чем не демон?

## Крепкий орешек

В 2032 году миром правят две большие группировки: хорошая и плохая. К первым традиции относят лолицью, о ко вторым — преступный синдикат. Особых претензий они к друг другу не предъявляли, поэтому жили спокойно и счастливо. Молот стучал по коковальне, только тихий звон и доносился до обывательского слуха. Пока

Игр в голову — идия из самых смертоносных. Тен что с трена сразу сприваться не есть проблема.

Гибрид героев до начала Баталы — милый, красивый девушка.



между ними не лолал маленький гвоздик. Не знаю, из чего же он был сделан, что сломался молот и получил коковальню, но звали гвоздик — Коноко. Маленькая девушка из отряда слезнозначения сумела разрушить

устоявшиеся традиции “худого мира”, который в данном случае был не лучше доброй ссоры, и объявила войну всем негодьям. По ходу дела ошибаться в людях оно будет довольно часто, так что можно рассчитывать на немощное нелинейный сюжет. Уве-

рен, это останется почти никем не замеченным в бесконечном молотилове, когда руки и ноги отрываются ежесекундно, о хруст позвоночника уже звучит как музыка. Скорость и реакция — все, что нужно для следования инструкциям и брифингу. Ваши руководят — вы стражуетесь.

## Улицы разбитых челюстей

Oni — это уникальный экшен давно уже не встречавшейся на PC лорды, и это является его ключевым и практически единственным реальным достоинством. Оригинальность с хорошей долей игривости — причино, благодаря которой Oni все же следует причислить к сонму “хороших игр”. Но недостатков хватает.

Это гибрид Shogo и Fighting Force, но — так получается весьма грубое определение. Вид от третьего лица, цель — монить враго всем доступным средствами: ударами и пулями, управление — отличное. Первое впечатление от игры двойное. С одной стороны, радует пророчество модели Коноко, которая вся из себя анимешная и в анимешной манере симпатичная (но вспоминем F.A.K.K., и восторг как ветром дувет). С другой стороны, она — единственное, что есть на экрине хоть сколько-нибудь выдающееся в графическом плане. Движок устарел минимум на год и сильно недополирует. Аскетичность окружения поначалу вызывает недоумение: серые незатраченные текстуры, ланнейший кубизм в дизайне... думается, что это только вначале... до нет. Разработчики утверждают,



что дизайном занимались профессиональные архитекторы и каждая деталька уровня предельно функциональна. Лично я не верю, что максимальное количество объектов в красных коробках украсит пейзаж. Не верю, что уровни, по архитектуре местами напоминающие доисторическое урвене пусты и культового DOOM, являются чем-то положительным в условиях сегодняшнего дня. Кстати, общий "дизайн" игры зооно и сильно руйнит атмосферность, которая уже не вытягивается ни сюжетом, ни онимешным образом Коноко. До, еще момент — онимешность здесь не стопь много. Кто ждоп — не ждите, кто не полюб — может не напругаться.

Противники отличаются недурственной эстетикой, их модели прилично пророботаны, на особой симпатичностью они тоже не страдают. Этокие худые человекожери на фоне всеобщей сепарти (впрочем, тут не олько люди). Зато урвенья коть не откажутся в полинности. Мы имеем депо не с экзотическими городками необозримого далекого будущего, о с привычными мегаполисами. Аэропорты, магазинь и зобеголовки. Выглядят почти как в реальной жизни и устроены тоже же. Если вы коть роз покиндоп пределы своей квартиры, то не заблудитесь в мире Опі.

Основные усилия, судя по всему, Vulgie приложила к онимии персонажей в отношении ударов. Вот что-то, о это получилось действительно знотно. Люди, имеющие отношение к боевым искусствам, в один голос заявили, что все сделано кройное покаже и натурально. От пощечины до пинка в спину с удивлением. Также это относится ко всем персонажам (роботам, охранникам, просто людям), "которые составлены из 1200 полигонов" (возможно, но явно не все).

Чтобы выполнить по сичтонные допи секунды пору-тройку комбо, не придется напругаться. Проблемо с клавиатурой решено просто — к клавишам движения добавили четыре кнопки ударов. Комбинации всех клавиш позваляют "ноучить" Коноко исполнять как минимум тридцать приемов, комбо и разного рода выкрутосы типа сапото и куэириков. Девушко закончило окроботическое училище, не ичине.

Присутствует интересный момент — по мере прохождения урвенья и роста концентрации трупов на урвенья мускулатура девуш-

и растет и укрепляется. Поэтому удар, который в начале игры годился лишь на то, чтобы раздрознить противника, в конце убивал большого чужака. Вы чувствуете новаторский подход?

Разнообразия ради агенту Коноко было выдано на руки куча высокотехнологического военного металлолома. Впрочем, "выдано на руки" — это скорее фигура речи, ибо металлолом следует отбирать у врагов. Переключаться из бойцовского режима в огневой вы можете в любой момент одной клавишей, но патронов, как провино, квотает ненадолго, ибо прежние обладатели пушек тоже не дураки были пострелять. Но стоили — пишь удушное дополнение к огромному арсеналу ударов. Гурмоны, онимившие Опі, не будут стрелять слишком часто. Драться куда приятнее.

Ибо враги, прямо скажем, неглупы. Не напорываются сами на очередь из автомата и добровольно о кулак не ударяются. Они бегот группами, зовут напорников на помощь, если вдруг чего плохое с ними приключится. Не чурются и отступления, если дело пахнет кровосном. А порой и вовсе не обращают на вас внимания (до поры до времени). Живут себе, работают на комбинатах, стерегут чистую собственность, просто ходят по улице...



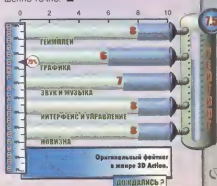
и жарко ты выглядишь стоишь большого ребете. Выживаешь после нее мало, ты что есть только рисуешь.

Сохраниться где попоно нельзя — только на чек-пойнтах и между урвеньями. Элемент, характерный для приставочных игр (особенно если вспомнить фойтинговий уклон и онимешность). А может, это и правильно — представьте, что бы стопо с Mortal Kombat, если бы там можно было сейвиться после каждого поверженного противника?

## Последнее слово

Господа любители бить всех и все, не лишайте себя удовольствия.

Того вы еще не испытывали, и поэтому игра вам понравится, несмотря на скудность графической реинициации. Как показывают многочисленные отзывы, Опі — отход не прощадной вещь и действительно способно надого захватить. Культом не стонет, но в памяти останется. Это совершенно точно. ■



# ОТВЕРЖЕННЫЕ

## ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Популярность сериалов — штука странная. Сегодня оно есть, а завтра нет. Позавчера "Просто Марин" было популярно в Менинне, вчера было интересно 50 миллионам россиян, а завтра не нее не клонит и чунчик. Популярность можно упрямлять: искусственно повышать ее или понижать. Первое, но не известное, выгоднее...

Популярность сериала "Звездный Путь" (или Star Trek) неуловимо растет аж с 1966, тогда Джин Родденберри начал показывать это телешоу по одному из наиболее известных каналов США. С начала 90-х популярность четырех основных эпизодов ползет в гору за счет компьютерных игр. Но это все так, до буржуй. У нас ни сериал, ни игрушки должной популярности не обрели. А все потому, что их под нас никто и не популяризировал. Вплоть до недавних дней.

До января 2001 года.

### Ой, кто здесь?..

Что такого могла случиться в самом начале нашего тысячелетия? Как минимум две вещи: во-первых, на канале СТС начали показывать старый эпизод "Звездного Пути" — The Next

Generation, а во-вторых, за рубежом выпустили компьютерную игру Star Trek: Deep Space 9 — The Fallen, которую от локализовали (я бы даже сказала, популяризовали) по полной программе на Snowball, так что в итоге она теперь называется "Отверженные: Тайна Темной Расы". Сериал я затронула не собиралась (станет интересно — сами посмотрите), а вот про игру рассказать стоит.

Сюжет — как в доброй половине всех стартеревских произведений: цивилизация кардассианцев, с которыми у землян натянутые отношения, взяла до и украла некую Сферу. Прама с космической станции "Deep Space 9". Террористам не повезло — на борту работал Бен Циско и его команда, которые и взялись расследовать преступление. Выясняется, что Сфера на самом деле три штуки и что, собранные вместе, они могут привести к катастрофическим последствиям.

В зависимости от выбранного персонажа (капитан Бен Циско, майор Кира либо командор Ворф), вы начинаете на терпящем бедствие корабле или в атакованном террористами храме. А уже потом и кардассианцы объявляются, и тайна призраков всплывает...

Почему бы не сделать так, чтобы популярные песни могли слушать лишь те, среди кого они популярны?

Автор неизвестен.

### Кардассианский вопрос

Нам противостоят добрые снаружи, но очень злые внутри кардассианцы, считающие Федерацию источником всех бед. Они в массе своей абсолютно одинаковы: в серых униформах, экипированы энергетическими ружьями и отностельно мозговиты.

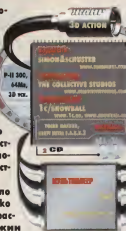
Любят высоскивать по двое-трое и стрелять без предупреждения, вследствие чего приходится давить одновременно клавишу прыжка, стрелы влево/вправо, а заднюю и мышкой



Единственная возможность увидеть своего подопечного в лицо.

разворачиваться в сторону предполагаемого противника. С учетом того, что в игре применены от третьего лица, это бывает не просто. Враги, помимо прочего, умеют и от выстрелов уходить, и за вами следовать, и вообще своим поведением всячески отражают способности программистов из The Collective Studios писать умные скрипты и умело баловаться с блоками AI.

Что касается средств сопротивления кардассианским агрессорам, то здесь все, скажем так, примитивно. Есть самоподзаряжающийся фазер, есть некая винтовка, с двух выстрелов убивающая среднего кардассианца, есть гранатомет, обращаться с которым в "Отверженных" сложновато. У Ворфа нету фозера, зато есть немаленьких размеров штурмовик, напоминающая бумеранг. Увы, запустить его во врага мне не удалось, пришлось бить в ближнем бою. Вооружение Циско и Кира ничем не различается.



### ОБЪЯВЛЯЕТСЯ КОНКУРС ПО STAR TREK!

Как вы уже знаете, телеканал СТС начал показ телесериала "Star Trek — Звездный Путь". Таким образом, к культуре Star Trek теперь смогут приобщиться не только российские геймеры, но и куда более широкие массы российских телезрителей. Чтобы процесс приобщения протекал как можно более приятно, СТС при поддержке "Игромании" и компаний "Snowball" и "1C" объявляет тематический конкурс по вселенной Star Trek. Конкурс стартует 27-го февраля на сайте [www.csf-ru.ru](http://www.csf-ru.ru). Участников подстерегают несколько вопросов, ответы на которые можно будет найти либо в сериале, либо на сайте "Игромании", либо в Интернет-источниках, посвященных Star Trek во всех его проявлениях. Энциклопедические знания не требуются — лишь терпение, магия и некоторая интуиция. Участником, перешедшим в разряд победителей, полагаются призы в виде журналов, сувениров от СТС, а самые главные — игра "Отверженные: Тайна Темной Расы" от альянса "Snowball/1C". В течение трех недель игра будет раздаваться в "джевели" ("облегченная" комплектация без коробки), а затем три финалиста вступят в борьбу за коробочную версию.



Действительно, ведь приятнее читать "Лабораторию биомеханики" вместо какой-нибудь англоязычной бравадабры!



А теперь посмотрите на рейтинги. Видите, "Звук и музыка" — десяткой? Это не просто так и не за красивые глазки. Музыка здесь относится к столь редкому в играх жанру "эмбиент". И это эмбиент на все сто процентов. Все трэз, найденные в полке с игрой, были мною тщательно скопированы в отдельную папку для частного прослушивания. Действительно супер.

## Популяризация

Студия Snowball продала трудоемкую работу. Оно не только локализовало игру, она ее популяризовала. Таким образом, человеку, ни на йоту не понимающему Star Trek, играть будет совершенно элементарно. Девиз локализации, видимо, звучал так: "Не игра в Стар Треке, а Стар Трек в игре". Сожет расписан чуть ли не по строчкам, герои быстро станут "своими". В этом смысле все очень здорово.

Помимо текста, имеет место и ОЧЕНЬ качественная озвучка. Знаете, кто дал голос Бенджамину Циско? Весьма известный актер, озвучивавший на нашем телевидении персонажа Джорджа Клуни в сериале "Скорая Помощь". На каждого говорящего персонажа приходится голос того или иного актера из тех, что говорят за Брюса Уиллисов и просто марий в леревенных телесериалах и фильмах.

Графически "Отверженные" отличаются от The Fallen. Текстуры, на которых присутствовали

хоть какие-нибудь англоязычные названия, тоже были "русифицированы". Приятно бегать по коридору, на стенах которого висят таблички "Мостик", а не "Bridge".

Популяризация, на мой взгляд, удалось на все сто. Если бы не релиз в январе, "Отверженных" можно было смело оставить в наш Top-2000 в номинацию "Лучшая локализация" ■

ры и роботы из первого уровня за Циско. Вообще, игры во многом похожи. Даже в плане подхода к дизайну уровней наблюдаются схожести.

О дизайне. Представьте себе огромный полузаполненный в лове хром. Даже Кира, добравшись до него, искренне восхищается его величием. Представьте себе технические помещения огромной космической станции. Здесь достать ключ, тут открыть вентиляцию. Из простоты уровней (ну, штук восемь больших комнат на уровень, а проходить их — час как минимум) сделали конфетку, пусть не самую игровую, но вполне доступную к прохождению (особенно фанатам вышеупомянутой Лары). Всего миссий — тридцать три.

С графикой все лоянато — движок Unreal Tournament. Единственная вещь, которую хотелось бы отметить — ролики созданы исключительно на движке.



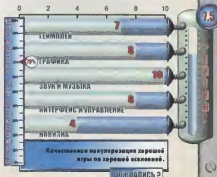
Бенджамин Циско, главный герой "Дальней Космос 9", волею обстоятельств получил лобовых персонажей. Им же хуже.

Прочее: одностороннее изображение сложной архитектуры в концепции оригинального дизайна.



## Лара или Кира?

Уже посмотрели графу "локализация"? Ноashi там Tomb Raider? Удивились? Объясню. В обзоре игрок есть женский персонаж (Лара и Кира). В обеих есть стреляющая бесконечная "единичка" (пистолеты и фазер). И там и там вам приходится: искать ключи (шестеренки, чипы, карточки), совершать акробатические трюки (прыгать через ямы с ухватом руками за противоположную лоскоть, на руках перебираться над пропастями), прелесть во все, что движется, а всего, что убить нельзя — избежать (огромные динозав-



# "Легенды о рыцарстве"

## Arthur's Knights: Origins of Excalibur

**Куда ты скачешь, мальчик,  
Куда тебя несет?  
И мерины твой хромает,  
И ты — уже не тот...**

Неизвестный автор.

Как известно, французская фирма Сью с некоторой лор активно занимается производством квестов на окологисторические темы. Лелит их один за другим, как хорошая хозяйка — блины и масленницу. К настоящему моменту она успела охватить четыре исторических периода: Египет, утопленную Атлантиду [тут с Сью не поспоришь: никто ничего точно не знает, о соответствии — чем не историзм!], Древнюю Грецию времен Троянской войны (тоже смутное время — Гомер-то был слеп!), а теперь вот — и раннее английское Средневековье.

Вообще, легендарная Англия лютяго века — крайне заигранный период. Последние друиды и феи, растворяющиеся в небытии, вытесняемые христианством языческие боги, недолгий свет цорствования короля Артура (кто не читал Теренса Уайта "Свеча на ветру"?). Прекрасные деви, заточенные в замках, лонски Святого Грааля, бесконечные темные леса, населенные людоедами и великанами, великий Мерлин и волшебница озеро, рыцарские обеты и ледяники...

...Что-то в этом роде я и ожидало увидеть в "Легендах о рыцарстве". И, честно говоря, была разочарована. Потому что не смогла уловить в игре главного — романтически-героической атмосферы, свойственной данному периоду...

"Пролог" игры переносит нас во французский замок 15-го века, где 11-летний пох в ожидании производится в оруженосцы ошибается целыми днями в библиотеке, слушав истории о рыцарях. Вот одно из них.

### Брэдвен — рыцарь Красного Дракона

Звучит гордо.

И очень завлекательно. Поэтому наш лаж просит рассказать библиотечника мистра Фулька именно эту историю. И узнает, что на самом деле истории две. Про одного человека, но совсем неложные. Одно — про лоборинко христианство Брэдвена, защитнико кресто, а другое — про язычничко Брэдвена.

В переломный для Англии момент принятия христианства их жизни потекут ло разным руслом, создав две совершенно разные истории. И выбирая книгу — красную, о кельте-язычничке, или белую, о рыцаре короля Артура, — мы выбираем историю, которую сами будем лясать. На самом деле, можно попеременно играть то за одного, то за другого, сравнивая результаты. Хотя начать я рекомендую с Брэдвена-рыцаря, тут разобраться в прохождении лервык квестов заметно легче. Итог, выбираем историю и смотрим вступительный ролик.

Ралики в Сью ваюют обалденные. Длинные, сказочные и красивые. Вот только беда, что на этом сказка

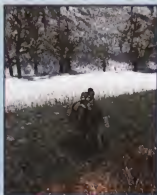
в основном и заканчивается. Потому что когда дело дойдет до действия и управления героем, вид этого героя мало кого вдохновит. Брэдвен-христианин — товарищ с нисуленными бровями и губками бонтиком в иорде римского легионера, не вызывающий особых симпатий. Атребот Брэдвен — фигура настолько колоритная, что даже слов не хватает. Роскращенная синим рожом, кольчуга и штаны-бананы в клеточку создают ансамбль, заставляющий вспомнить о тех самых нелервадимых идиоматических выражениях. Вероятно, взглянув на это, должны трелетать врозь, но почему-то затрелелало л!

Брэдвен — незаконный сын короля одного из кельтских племен — атреботов. Естественно, у короля есть и законный сын — хановый молодец, который нашего лоборинко нести настолько "терпеть ненавидит", что за просто может захлопнуть у него леред носом ворота в родное поселение. Но, дванкий кодексом чести, Брэдвен с верным конем и не менее верным оруженосцем (где тот прятается все время — неясно, но в тот момент, когда его гослодин встывает ногу в стремя, он, как черт из коробки, материализуется из воздуха, чтобы эти стремля лоддержат, а потом снова ворочается в эфире) будет продолжать верно служить своему иориду.





Оружия и бастард Бродяга.  
Пиксель дает задание,  
как выживать.



Пределы дороги  
по вылезать,  
дальше если заходить  
конец таймера  
под таймер  
жагуток.

Сказ —  
но не только широко известный  
в компьютерной среде термин,  
но и древнее британское племя.  
С его предшественником и дороге  
Бродяга-пиксель.

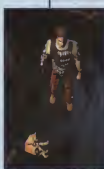
Какие ассоциации приходят к вам в голову при слове "рыцарский"? Рыцарские турниры, рыцарские поединки, битвы с драконами. Наконец, рыцарские манеры. Ну так вот. Всего этого вы не увидите, или почти не увидите. Правда, есть еще рыцарский поиск. Вот этим самым поиском мы и будем заняты всю дорогу.

Как челнок будет сновать Брэдвен туда-сюда означает по родной долине, потом по более отдаленным местам. Умисуси-суть лордов-ренегатов, отвозить известия и письма, разосылать монохроматическую, исследовать разрозненный город и так далее Розовое искомого, будет бумерангом возвращаться в родное гнездо, чтобы его снова послали куда подальше. Подкозвол в этих странностях служит лежащий в инвентори журнал. По мере продвижения сюжета в нем появляются все новые и новые записки а содеянным. И если вдруг вы увидите пустые строки между заполненными — значит, вы что-то пропустили. Советую заглядывать в журнал перед тем, как покинуть локацию.

Еще одна имеющаяся в богине книга — это весьма живописно оформленная средневековыми гравюрами энциклопедия со сведениями об истории Британии, носивших ее племенах и Артуре с его крутым столом.



Данный  
по полу кот  
также  
не реагирует  
на призыв по своей шкуре.  
К вопросу об интерактивности...



Сами квесты показались мне несколько однообразными. Главное — это найти искомого место или человека. А для этого скочешь и скочешь в реальном времени по дороге. Часть дорог изначально перекрыта, но узнать об этом можно, только когда лошадь забуксует на месте, уткнувшись в невидимый барьер.

В игре случаются баги. Иногда — с летальным исходом. Выбрав в меню пиктограмму "Бой", отступили вы уже не сможете. Сражение подытоживает квестовые действия, к нему приведшие. Сам бой в "Легендах" — всего лишь ролик, повлиять на исход вы никак не можете. Задочко просто: одновременно озвучивается нужным оружием или правильно поговорите с противником, и — вы победили!

**Пиксель вправо,  
курсор влево — побег,  
курсор на месте —  
провокация**

Кто играл в "Одиссей", тот узнает диалог сразу. Хорошая анимация (особенно

мне понравились лошадиные оллары), неплохие 3D-персонажи и — те же проблемы с позиционированием, что были и в "Одиссее". Если вы не встанете точно на то место, на которое должны, то мнению разработчиков, асстот, то можете в упор не увидеть квестового предмета. Или не сумеете открыть двери.

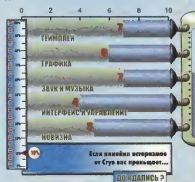
Обычное в квестох дело — когда курсор на нужной вещи меняет вид. Здесь токих побожеч не ждите. Будете тыкаться носом в каждый угол локации и жать клавишу "пробел" (означает "взаимодействие"). А Брэдвен в 99 случаях из 100 будет отвечать изумленным пожатием плечами: "Ну чего вы ко мне прицепились?"

Еще одна милая черта движка — способность непредсказуемым образом менять точку обзора. Особенно хорошо это дезориентирует, когда герой скочет куда-нибудь вверх. Кстоти, дойдя "до точки", лошадь не остановится, а будет и дальше разво перебирать ногами. Но месте. Новерное, набралось этого от хозяина, который, если уж упрется носом в стену, то ведет себя точно так же.

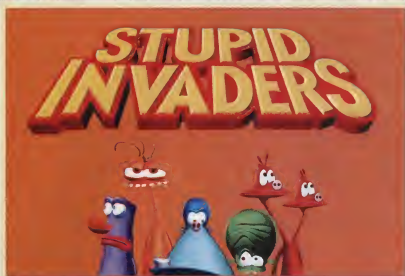
◆◆◆  
Прекрасные ролики, красивая графика, хорошая анимация.

Волшебный мир очень интересной исторической эпохи. Добротный перевод на русский язык. Но на это наложен скучноватый сюжет с несколько однообразными квестами. Юмора в игре нет и в помине. Игро не захватывает. И очень не хватает создающей настроение музыки (она есть где-то, но до этого момента еще лить и лить). Так что при игре сердечко не екает. Вы уж извините...

Р.С. Локализацию можно назвать во всех отношениях успешной. Если еще и играть ради нее...







**Бильбо Бэггинс будет зол:**  
**Выпил молоко на стол,**  
**Уронил большую люстру**  
**И натри сметаной пол!**

Дж.Р.П.Толкин

Давайте поговорим о носилии в компьютерных играх. Давайте единодушно осудим жадных до денег разработчиков, поточеских измешенным инстинктом толпы. Потом осудим осудивших и оправдаем виновных. А потом бросим это зонитие — и пойдем играть в Stupid Invaders.

Ведь это ужасно, господа, постиние ужасно! Горстка пришельцев попирает ношу родную и любимую Землю своими разноцветными лапками. Крушит все на своем пути, не ограничиваясь мелким бытовым вандализмом. Если хоть бы один из этой развеселой братии заглянул в дом — знойте, здание в лучшем случае сползет долто, а можно пригласить знаменитого кота Бегемота помочь пожарным. А самое ужасное, что все эти бесчинства они творят...  
...ме со зло.

## Хуже татарина

И ведь все могло обойтись! Скажите, ну что, что мешало летающей салатнице потерпеть крушение где-нибудь над Марсом?!. Однако же — увы. Вон, видите воронку? Как раз том, но дне, и сидят пришельцы из космоса. Питеро. Яркие. Словно бы надутые. Странные, но совершенно к виду безобидные. И бойкие, как пыхчух...

...инженер рухнувшей посудины, бесподобный Этно, предлагает остальным четверным переждать десять минут, пока он все по-быстрому починит. Добы убить время, компания собирается в пустующий дом недопеку и устраивается у телевизора. Зобегоа вперед, скажу, что телевидение всесторонне обогатит их речь. И они

начнут общаться с помощью пачерпнутых из телепередач фраз и выражений...

...десятиминутный ремонт немножко зотнется. Но десикот лет. Или чуть меньше. Но между тем на Земле не дремлют злые силы.

Злоказненный доктор Сахарин (с удорением на последнем слоге, что характерно) полагает, что в мазгох у пришельцев — тайны устройства НЛО. Хорошо зная эту патьерку, я бы в подобном усомнился,

но — доктору виднее...

...торелко починено. Но слишком поздно. Враг уже близко — спосейтесь, гости дорогие! А мажет — это земляном самое время начинать звукоцують...

## Что делать?

Квестовый жанр обязывает решать зогодишки. Поштучно. На — нет, ну как вы могли подумать! — никаких головоломок. Тут проще: нойди предмет и сделай с ним что-нибудь. Полезное. Или вредное. Или одновременно. И даже получается договориться, что именно с ним требуется сделать.

Управление — спортонское. Есть мышь и четыре клавиши: пробел (инвентарь), Escore, F1 (зоргузка), F2 (сохорение). Мышью вадим по экрану и делаем все что нужно: указываем, куда идти, что взять и куда этим чем-то засветить. Никаких изысков. Между прочим — кнопка F2 вам понравится. Жизнь иноплечетных гостей полно опосностей: один неверный шаг — и в наших рядах на одного члена экипажа меньше. Соте Финито Овер Комедия.

Персонажей вадим поштучно. Поко один герой стронствует, остальные "зотаты очень важным делом". Кого водить, игро нам недвусмысленно укажет. Это вам не "Тоблины".

А чтобы жизнь вам вдруг не покосилось медом, добавлено толико охоты за пикселями. Но это не смертельно: обычно игра вежливо подсвечивает не только осмысленные предметы, но даже и пути к отступлению (дадо, ток и пишут: "идти сюда" или "вернуться обратно"). Провода, все ж придется розок искоть на большом почти черном экроне моленыхый выключатель. Незабываемое ощущение! Хорошо, что испсать это ощущение доведется лишь однажды...

Зото не придется, выснув язык, то и дело беготь через десикот экранов. Ну, всего пору роз. Совсем малость — верно?

## Упаковка

Комплект пришельцев поставляетя в подарочной 32-битной упаковке, с детальными интервьюами, блескам и плексам. Хотите — играйте, хотите — ток любейтесь. Есть но что. Грофически, кок и во всем остальном, игра реализовано несобнионо и оригинально, по причине чего поночолу вызывает легкое недоумение. А потом понимаееш, что перед тобой — самый настоящий мультфильм. При чем с огромным количеством мультяшек.



С и будет с каждым, чье добро нам понадобится!

созданных чуть ли не для каждой игровой ситуации. Если точнее — их более двухсот, эти перебивки. Сделали что-нибудь зтокое — о теперь полюбуйтесь на дело рук своих!

Здесь не будет революционных трехмерных эффектов. И даже — надо же! — озвучивание каждого шого в соответствии с типом поркета. И отличн! Мы ведь смотрим мультфильм, а не играем в симулятор иноплечетника.

Анимация... Я никогда не знал, как двигаться длиннющий мантрик с двух голов, а теперь убежден: именно так и никак иначе. Налицо все лабодности, вплоть до нудующегося брошка или уныло повешенного носа. (Надо думать, мой caplure. Made in bunker докторо Сохорина...)

Звук соответствует графике. И этим все сказано. Музыку, правда, порой звучит странно-чуждо и наводит на крамольные мысли о MIDI...

## Шаланды, полные фекалий

Развеселые, как будто резиновые фигурки героев зовут: кули игру ребенку! На — та-кава лишь поверхностное впечатление. Дело в том, что центральным образом игры является... как бы это описать... такая круглая, состоящая из двух полушарий (отнюдь не Земля). И, конечно, основной, так сказать, продукт ее экспорта, известный в игре под кодовым названием «лятый элемент». Эта сквазная тема, буквально пронизывающая игру. Возникающая в самых неожиданных местах («возникающая» — в прямом и переносном смысле слова). И самый распространенный предмет обстановки, как легко догадаться, имеет непосредственное отношение к синтезики и изготавливается из фансы. Так уж выходит, что Земля поворачивается к лирике... не самой приятной своей стороной.

Вот такая вот эстетика. Есть и другие... мелочи. Например, сцены из интимной жизни квадратных ржавых роботов. Или терзания феминистки, велею судеб родившейся в мужском обличье. Или...

Или еще многое. Пожалуйте ребенка, если у вас есть. Хотя... лучше — купите игрушку и уберете на дальнюю полку. Но крошечек диска луст тарчит. И тогда неокрепшие детские умы словно порезаются и заметно окрепнут в отсутствие родителей...

## Их мораль

Да, на как же все-таки быть с насильем? Можно сказать, во вторжении на нашу планету?



## ГАЛАКТИКА ДОЛЖНА ЗНАТЬ СВОИХ ГЕРОЕВ



**Бад.** Когда мичуринские опыты ла скрещиванию арбуза с тараканом завалились — ученые упростили задачу и скрестили баклохон с муравьем. Гибрид оказался добродушным рубахой-парнем, балтийским данельзя. Камлется мозгами облегченного полевого образца.

**Это.** По меркам братьев ла разуму — интеллигент. Инженер и ученый. Ведет дневник наблюдений по нравам и обычаям людей. Иногда лачиненный им каробль летает. Не долгов.



**Гарджес.** Это — рат, для автономного существования снабженный глазами и конечностями. То большое и белое, что из него тарчит, это — зуб.



Основное занятие в жизни — принимать личу. Любую, хоть нокавалю. На в душе он — гурман, и предпочитает деликатесы вроде лакрышек в солидоле.



**Кнди.** Па его манером об этом ни за что не догадаться, на он — жец. Хотя надеется стать самкой. Фрейдист и феминист. Не ошибитесь, лриява размер его шляпок за признан

ума: галаво внутри папая, проверено!

**Стерео.** Нет, это не ваза с двумя гарлышками, это далекий разумный лотамок нашего вами герба. Когда Бабчинский и Дабчинский даверглись лереселению душ, им досталось одно тела на двоих. И телерь от них нам мала лалыза: обычно они самозабавно выясняют, кто лервым сказал "Э!".



нету? Эх! — так ведь не любят на Земле инопланетных туристов. Колотят несчастных гостей чем лалала, ничтожают на корню. Слушают свирельные кур. Сдают для алытов спадвинку Сахарина — русскому лапрофессору Игорю. Кашмар!

И стоит ли удивляться, что, дружно ловаж ллечами, гости решают, что на чужую Землю са сваим Уголовным Кодексом соваться не след, ласле чего активнее включаются в барьбу за выживание!

Если у вас есть молат, а у землянина есть голова — логична лредлалажить, что им надлежит встретиться. Тем более если землянин не лпанмает, что его газовый баллон ваи нуженее. Игорю отарвем нагу и унесем с собой в качестве лралупса. А уж на мерзкого ноимника Балакса ураним все, что только найдем — от шкафа до сенакосилки. Включенной...

А вообще-то — они добрые, наши космические братья. Это мы — не очень.

Даже бамбу, и ту собрали не анн. Может быть, когда Земля токи взрывается, от осознания этого факта землянам станет легче.

## Наша мораль

Stupid Invaders — это немилосливое сочетание хулиганства с наивностью, безумия с достоверностью. Это —

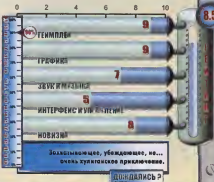
Сест герит, бак пребит, но лашине летит...

лотрясающая неординарная графика, своей неординарностью новоящая воспоминания о Neverhood. Это — герон, в которых веришь.

На свете немала веселых квестов. Может, есть и ловеселее. На они лриходят — и уадаи, о этот — остается с вами. Он — чуть больше, чем игра. Кусачек жизни. В графе «Пакожесть», скреля сердце, я налиска: «игра лахажа на Monkey Island». На это ла форме, дамы и господа, только ла форме! В ней есть еще и содержание. Катарео радит ее уже не с играми, а скорее с «Винни-Пухом». А латому — она не забудется.

Что я могу еще сказать? Вы валены наказать лрезрением маленьких ларшинец, но я бы не советовала.

Лучше последуйте за ними. Узнаете о своей радной планете много нового. Не меньше, чем из лознательных квестов серии «Всемирная история. Фирма Сгу».



Под мягкий звон часов Буре  
Приятно отдыхать в калачке  
Кружат снежинки во дворе  
И, как мечты, летают галки  
Неизвестный автор.

Игра начинается с эпизода, которым закончивается в книге противостояние великого сыщика и профессора Мориорти, опутавшего весь Лондон путинной криминальщиной. Высоко в горах Швейцарии, у громающего горного водопада, происходит последняя схватка Холмса со злодеем. Добро побеждает, и труп гения преступного мира падает в несущийся вниз поток. Плыть, кружась, вниз по течению, плывет... о затем его выбрасывает на берег, рядом с высеченной но немие пентастрофой. Мгновение спустя Мориорти встает с дьявольским огнем в глазах. Похоже, теперь Холмсу придется иметь дело с потусторонними силами...

## Воскресший Мориорти

Не противоречит ли это клоссическому канонадвейскому подходу? Да ни капельки. Был же у сэра Артура рассказ об ожившей тысячелетней мумии, которая новодило своими выходком строх на студенческий городок ("Номер 249"). А тут совершенно свеженький труп Мориорти — почему бы ему не пойтн прогуляться?

А вернувшись в Лондон Холмс пока ни о чем не веодет. Его очередное утро начинается в доме на Бейкер-Стрит с традиционной английской ованки к завтраку и препирательств с Вотсоном. И со свежей "Таймс-Сквер", в которой помещена заметка о московских исчезновениях лондонских брадиг и попрошоек.

# Шерлок Холмс: Возвращение Мориорти

Вспомнив, что один из токнх бомжей как роз топчется на заднем дворе, идем поговорить с ним. До, действительно, ночевать где пополю в Лондоне стало опасно. Кажется, Холмсу придется поподробнее

розобраться в этом случае. Отравляемее по прогулку по Бейкер-Стрит, чтобы узнать побольше, о вернувшись, обнаруживаем в прихожей еще одну газету со статьей о том, что из музея среди бела дня похитили скрипку Страдноровиной ценной в 100000 фунтов! Теперь уж точно пора приниматься за работу.

Тренировку наблюдательности и дедукции начнем с собственного дома. Тут н задочко подвернулось — великий сыщик задевал куда-то ключ от шкафа со своим сыщичскими принадлежностями. Миссис Хадсон только пожмает плечоми, говоря, что нечего искать ключ на ее кухне, о все, что может предложить Вотсон с его ормейскими подходами, — это расстрелять зомак шкафа из пистолета! Где же ном искать ключ в доме, в котором, как мы помним, из Конан Дойля, газеты хранятся в вешерке для угля, о тобок — в носке персидской туфли? Ночиндем обход помещений — н находим массу интересного.

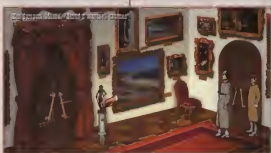
Вот, например, комната Вотсона. У окно стоит "кровать односпальная, застелена по уставу". Под кроватью доктор хранит верную подругу — соперную лопатку, а о вдруг среди ночи придется оккупываться? Рядом вешалке кросуется "мундир доктора. Стопроцентный хлопок, пять пулевых отверстий". А вот комод — "здесь доктор хранит свои записки, пока их не стошил сэр Артур Конан Дойль". Перечислять остальные предметы обстановки не стану, хотя и они прокомментированы не менее забавно. Посмотрите сами.

## Двойная дедукция

После пары часов знакомства с игрой у меня сложилось мнение, что авторы, перечисляя необходимые системные ресурсы, забыли дописать следующую строчку: необходимо — геймер с IQ (коэффициентом интеллекта) не ниже 130, желательнее — 140. Потом до меня дошло: ум — хорошо, о два — лучше. Ведь Холмс н Вотсон должны работать вместе! Если миссис Хадсон начинает отсылать Холмса к ключом от шкафа о инспектору Лейстреду, обратитесь к Вотсону. Он быстро найдет подход к пожилой леди, н тогда вы узнаете, что в доме зовелось ногая мышь, которая, подобно сороке, тощит к себе в нору все, что блестят. Теперь, когда мы узнали главное, только и дел-то осталось, что подманить на кулпенную в оплеме валерьянку кого, выгнать из норы мышь н достать оттуда при помощи охотничьего хлыста ключ. Будут и другие ситуации, когда Вотсон окажется просто незаметным: провести отвлекающий маневр, чтобы ознакомились с со-



Полноценный участок. Здесь, как вы видите, очень много.



Ищите на одной из картинок в этом музее!

держанием бумаг на столе у спящего рыночного секретаря, или привести в чувство старожу с Собачьего Острова.

Дедуктивный метод Холмса — это отдельный песен. Чтобы применить его к человеку или предмету, надо воспользоваться лупой. И можно узнать очень много интересного. Например, что Ватсон заночил колбасу пять фунтов и спрятал их в каминной трубе. Или — наоборот, что Холмс, пряча остатки денег от Ватсона, закопал их под пыльный ковер. Или — чем занят в отсутствие посторонний директор музея. Такое занимательное времяпрепровождение будет дразнить ваше любопытство и чувство юмора на протяжении всей игры.

## Играя в великого сыщика

Игра разбита на несколько глав, посвященных разным случаям из практики Холмса. Тут будет и похищение скрипки Стравинки, и возращение Джека Потрошителя, и новые проблемы в Боскервилл-холле, и, конечно, появление малость подражывающего Мариарти. Расследуя ходячее криминальное происшествие, Холмсу с Ватсоном придется побывать в самых разных местах Лондона и окрестностей. Чтобы вам не пришлось долго таскаться туда-сюда пешком, авторы придумали следующую вещь: перед домом Холмса постоянно дежурит

изб. Обратившись к изъему, вы получите доступ к карте Лондона с отмеченными на ней доступными локациями, катарж по мере продвижения сюжета становится все больше. А всего в игре около 80 анимированных экранов.

Естественно, в пабе и клубе, в полицейском участке и музее мы будем сталкиваться с NPC. Их в игре около полусотни. Встречающиеся нам персонажи весьма харизматичны и живописны. Тут и нищий попрошайка, постоянно толкающийся на заднем дворе, и преданный Холмсу уличный пацан, и инспектор Лейстред с самолюбием, намного превышающим его рост. Со многими придется беседовать, с некоторыми — расследовать их поведение, вследствие чего становится доступной новая информация.

Сбор информации, обследование локаций (но них тоже могут появляться новые вещи), оп-

и некоторых оптических титров только тем, с помощью револьвера, и удастся склеить в сетулающую.



рос свидетелей, построение на этой основе выводов — вот основное, чем придется заниматься нам с Холмсом. Как и положено сыщикам.

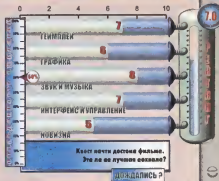
## Средства и методы

Скажем честно, что игре свойственен технический вид трезлелетной донности, времен Broken Sword'ов и Escape from Monkey Island III.

Экраны устроены просто: рисованный задник, на фоне которого передвигаются анимированные персонажи.

Но это еще можно пережить. Никто особо и не настаивает на 3D-Холмсе. Пусть его знаменитый профиль останется именно профилем. Но вот по-быстрому переключаться с экрана на эк-

ищезный кабинет сыщического брата. Сам Майнрефт похож на похитившего волшебного сфинкса.



ран в квестах не просто желательно, а обязательно. А тут столкнулось с тем, что переход с локаций на локацию (на Celeste 433, 64 Mb RAM) может занять секунд 20-30. Если переключить это на имеющиеся в игре 80 локаций и учесть, что большинство из них нам придется посещать неоднократно, то время "просто" выразится часами. Впрочем, "Буко" оперативно выпустила патч, устранивший тошнотливое ожидание.

Зато в создании атмосферы викторианской Англии, знакомой нам как по книжке, так и по фильму, авторы преуспели. Свою роль тут сыграли вид персонажей, их речь, даже — скрипичная музыка, которая была использована для озвучки. И, конечно, поражающие интерьеры. Дизайн помещений соответствует эпохе, а по поводу почти каждого изображенного на экране предмета можно получить остроумный комментарий, что превращает исследование локаций в такое увеселительное мероприятие. Кстати, если уж речь зашла о юморе, покажем, что создатели игры сделали на него ставку, как на одно из основных игровых средств. Хотя это уже не классический английский юмор, а английский юмор, преломленный через русское сознание. Почувствуйте разницу.

Диалоги Холмс-Ватсон были забавны в фильме. Не менее милы они и здесь. Авторы не боялись отступить от классических источников, и мы узнаем о сыщике и его друге массу вещей, которых не знал сам Конан Дойль. И озвучивают любимых героев не менее любимые актеры — Василий Ливанов и Виталий Салаомин.

Заканчивая обзор, скажу, что играть было приятно. Сложно сказать, что доставляет больше положительных эмоций — решение очередной головоломки или наблюдение за поведением героев. "Шерлок Холмс" — это классический образец квестового жанра с не менее классическими героями.

Квест для любителей хлоссоки. ■



и Лейстред допрашивал этого титра, тот обещал каллиграфскую вошу. Помеман инспектору?



# AGENT

Этот квест не ставит перед игроком никаких глобальных задач типа спасения мира или предотвращение Третьей Мировой войны. Просто небольшое расследование в духе экшен-детективов Микки Спиллейса. В нашей родной криминальной среде. Отличительные особенности — ярко выраженный стиль и чувство юмора.

## Место действия — улица разбитых фонарей

Маленький приморский курортный городишко Нервноморск. Из тех, которые оживают только летом, а зимой погружаются в спячку. Последние прошлого — помпезная архитектура сталинских времен. Только все эти гипсовые скульптуры, колонны и ротонды начали покрываться трещинами и разваливаться тогда же, когда и Советский Союз. Еще через 10-20 лет городишко превратится в руины стиля омпир.

Новое время принесло и другие перемены. Власть председателя горкома сменилась не менее железной властью местного лахана. В честь него даже музей в городе открыли. С замечательными, весьма натуральными экспонатами. Допустим, в мемориальной центральной фигуры экспозиции лежат пара пакетинок с героином.

Криминальный авторитет правит городишком железной рукой, пока таинственным образом не умер. И теперь наступило смутное время — две мафиозные группировки вступили в борьбу за власть. Увидеть на улице обвешенные мелом контуры с кровавыми пятнами в центре — обычное дело. Разобраться с обстановкой в городе помогают из центра суперагента Константина Громова.

Но представителей местной власти рассчитывать не приходится — они полностью корруп-

тированы. И вообще у них зимающая спячка. Так что чего бы ни удивил наш суперагент — надолго его делу служилому музея ведро или поучаствовал в уличной разборке — не волнуйтесь, правоохранительные органы не будут ему мешать. Кстати, пришла пора рассмотреть его поближе.

## Русский Джеймс Бонд

Константин Громов — плечисто-мускулистый "мужчина в расцвете сил" с соркастическим взглядом на жизнь. Прагматичен. Спецналист по экзотичным комментариям. Например: скульптура "дама в вазоне: торжество гниения". Громов — фигура явно слишком большого капира для разборок в захламленном городишке. Правда, к середине игры наш путь озарит загадка — найти познанные с выставки в Нью-Йорке бесценное бриллиантовое ожерелье "Слеза богини", которое затерялось где-то в городке. Итак, вперед, в Мухомор... ой, извините, Нервноморск!

## Тихий омут спящего городка

Ночной поезд подъезжает к пустынной перрону. В городке тихо, как на кладбище. И вдруг темноту рассекает свет фар. Неужели нас встречают? Да, встречают, с наручниками и пистолетом, приставленным к затылку. Нелюбозные ноши, да вы не знаете, с кем связались! А теперь уже и не узнаете. Пусть завтра милиция разбирается, что за трупы валяются рядом с разбитой машиной. Подбираем необходимый инвентарь (пистолет, потертый халатик, наручники, монтировку) и отправляемся искать ночлег.

И почти сразу же в путь идем в очередную историю. Местные хулиганы решили поприставать к симпатичной девушке, не зная, что где-то рядом бродит бесприютный суперагент. Объясним им, что доброе слово и пистолет значат куда больше, чем просто доброе слово. Нашо лужко послужит неотразимым аргументом. А благодарная Лора предоставит нам кров для ночлега.

Кстати, в будущем мы узнаем, что встреча с нами чему-то научила этих юнцов. Когда мы столкнемся с ними в следующий раз, у них тоже появится лужко. Только в нашем кармане к тому моменту уже будет лежать гранат.

Счет 2:0 в нашу пользу. Правда, возникает мысль, что к следующему рондвеву с этой талантливой молодежью неплохо бы развить-ся танком.

Вообще, более близкое знакомство с публикой в этом городишке производит такое впечатление, что в голову невольно закрадывается мысль: отдыхать сюда можно ехать только с ружьем для

охоты на слонов и в сопровождении Кантемировской дивизии. Кого мы тут только не встретим! Вот старушка, являющая похоронные венки вместо носков для внуков. А вот продавец, который достает из-за пазухи пистолет, требуя оплаты наличными. Соответствующая юная поросль — нам встретится один живодек, жертвою которого стали полугной и крысы, а один юный народоведек, швыряющий в прохожих сомодельными петардами.

Каждая фигура по отдельности смешно, только от всей картины вместе отечного сердца щемит. Ведь так мы и живем. Не хватает только депутата на лимузине и налогового инспектора с протннутой рукой. Видно, авторы игры с нами еще не станкерили! Но бросьте об этом думать — давайте играть.

## Наша служба и опасна и трудна

Думаю, к этому моменту вы уже четко представляете, что вас ждет в игре: решение логических и тактических задач не криминальном фоне. Для чего вы будете разговаривать со встречающимися колоритными личностями. И обследовать локации на предмет того, что можно положить в инвентарь. Наш багаж будет напоминать витрину криминального музея: пистолет, нож, розочка от бутылки, пакеты с геро-



Именно, с танком рассчитывать не придется.

Как сказал Громов перед тем, как предельно тупой дуру в заборе: "Слеза панк интеллект — кланч и любимый довер".





иам, монтаж. Особенно он обогатится, когда, говоря к конкурсу "Госпожа Смерть", Гром разбейте кассой, черепом и саганом.

В использовании квестовых предметов есть пара особенностей. Первая. Когда для решения проблемы необходимо более одного предмета, их надо комбинировать между собой прямо в инвентари, получая при этом этакую "набор аванта". Например, "монтажка + нож" для взламывания двери или "гоучный ключ + тобуретка" для ремонта водопровода. Другая особенность — в некоторых местах игра устроена таким образом, что вы не сможете взять нужную вещь (например, выкрутить лампочку), пока не будете точно знать, для чего она вам нужна.

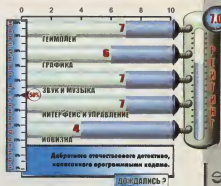
Кстати, у меня создалось впечатление, что пребывание в городе представители сил правопорядка Константина Граммеа заметно ускоряют превращение Нерономорска в руины.

## Управление героем

Все просто донельзя — в двух кнопках мыши запутаться сложно. Скажу только о ларе полезных клавиш. Поскольку топография Нерономорска явно лапожа на латоланию — так причудливо искривлены улицы — на кнопку F1 повешено самая необходимая помощь: план города. А кнопка F12 — это экстренный вылет в окошко. Предусмотрено, очевидно, для тех, кто играет на работе.

\*\*\*

В целом квест произвел приятное впечатление. Игра подгружается без провалов. Головоломки смешны и достаточно логичны. Технологии устаревшие: "Агент" — это просто анимация на рисованном фоне. Но у дизайнеров игры есть стиль — анимация хороша и оригинальна, а задники прекрасно нарисованы. Сопрово-



жающие игру тексты забавны. "Агент", конечно, на любителя, и в основном он понравится тем, кто любит детективный жанр и у кого саркастический склад ума. ■

## America: No Peace Beyond The Line

Жанр: RTS и Издатель: Data Backer • Разработчик: Related Designs • Платформа: Age of Empires 1, 2  
Системные требования: P200(PII-300), 64/128Mb • Мультиплеер: Локальный сеть • Ссылка CD: Один

**В основе** > Один из многочисленных клонов Age of Empires, выходящих сейчас в больших количествах. На этот раз — про завоевание Америки бдительными.

**Как играть** > Вы это и так знаете, но я все же скажу: как в AoE. Изменений по сравнению с оригиналом практически нет (ну, спрайты, конечно, перерисовали и названия племен), да и не нужны они никому. Движок — точно как в AoE. Четыре расы: индейцы, мексиканцы, США, бандаты. У каждой своя особенность, а у индейцев две миссии в довесок к шести стандартным.

**Rulez** > Разработчики хорошо выбрали тему и реализовали ее на приличном уровне. Бринфинг прямо-таки пропитан атмосферой того времени, ролики хороши, а музыка величественна (в этом аспекте America, похоже, перелопула AoE). Парой лоподуются знакомые каждому СШАнину герои — знатные мужики типа Билли Кидо, выбивающие варане глаз с расстояния в 200 м. Из револьвера.

**Suux** > Как уже замечалось выше, движок почти как в AoE, а это не есть хорошо. И опять же, новых идей — нуль. Еще лейзажи все одинаковые — Дикий Запад глазами дальтоника.

**Что еще** > Будь у "Америки" издатель не какой-то там Data Backer, а Microsoft — не исключено, что играли бы все. А так...

6,5

ДОЖДАЛИСЬ? Доскопальный клон Age of Empires. Рейтинг — за тщательность рисования.

## Autobahn

Жанр: Аркадные гонки и Издатель: IncaGold • Разработчик: IncaGold • Платформа: Midnight Racing  
Системные требования: P200(PII-300), 32/64Mb, 3D уок • Мультиплеер: Нет • Ссылка CD: Один

**В основе** > Очередное бездарное использование "золота инков". Предыдущий шедевр под названием Midnight Racing их не утомил, и инкомы решили зобовать еще один. В основу игры легли гонки по гермиским автобанам (это типа американских хайвэев или нашего МКАД: вроде как это должно было привлечь народ к игре. Не привлекло).

**Как играть** > 1. Смотрим начальный ролик, который показывает просвещение лучей света через надписи Autobahn. 2. Нажимаем Duel. 3. Выбираем трассу и иелюпную тараторку, отдаленно напоминающую Porsche 911. 4. Жмем "старт" и, дожидаясь появления изображения, давим Esc, после чего деинсталлируем игру.

**Rulez** > Смешно даже говорить.

**Suuxxxx** > Полный. Графика — первый NFS выглядит лучше. Музыка — фигня. Физики, можно сказать, нет — так просто, машинки ездят, поворачивают да врезаются лод-идиотски. AI агрессивен, как неделю не кормленный тигр.

**Что еще** > Игра занимает 30 мегабайт. Вся.

1,0

ДОЖДАЛИСЬ? Даже не собирались — было бы чего ждать.

## Carnivores (3): Ice Age



5,0

**ДОЖДАЛИСЬ?** Если вы видели хотя бы одну из *Carnivores*, то можете смело проходить мимо.

**Жанр:** Симулятор охоты • **Издатель:** WizardWorks • **Разработчик:** Action Forms • **Платформы:** Carnivores 1, 2  
**Системные требования:** P200(P1-400), 32(64)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Нет • **Ссылка CD:** Один

**В основе** > Украинская команда разработчиков Action Forms, прославившаяся в свое время неслыханным quake-кланом под названием Chasm. Пару лет назад она выпустила еще один успешный проект — *Carnivores* (та был сим охоты на динозавров — охота тогда была латентной темой на волне успеха всяких Deer Hunter) — и не нашла ничего более интересного, кроме как кланировать его из года в год. Наверно, американцы да сих пор лакулюют.

**Как играть** > Как в первые две "части". Точь-в-точь. Есть несколько территорий, где мы можем охотиться (на этот раз, правда, не на динозавров). Выбираем оружие, снаряжение, и — вперед, на острел разных видов доисторических животных, мамонтов, снежных человеков и лиц размера XXL (это чтоб не промазывать). Для привлечения животных к своей персоне используется манок — проорал в трубу, и вот уже на горизонте взволнованный мамонт несется лапать самку, а на самом деле — ловить лулю в лоб.

**Rules** > Если вы не играли в предыдущие части, то игра вам может понравиться и вы проведете за ней денек-другой.

**Suxxx** > Он в том, что Action Forms ничего не сделали с игрой (и, ла ху, не собирались), кроме того, что лервелили текстуры ландшафта и всунули в игру новые модели.

**Что еще** > В "Задках" Windows игра значится как *Carnivores 2*.

## Heist



3,5

**ДОЖДАЛИСЬ?** Нет. Совершенно сырой продукт, строго не рекомендуется к покупке.

**Жанр:** Симулятор грабежа • **Издатель:** Virgin Interactive • **Платформы:** Gangsters, GTA (отклонено)  
**Системные требования:** P200(P1-300), 32(64)Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Ссылка CD:** Один

**В основе** > Отмывалов один лерц в тюрьме свой лажизненный срак и никому не мешал. На вдрю какому-то ненормальному он значе-то понравился, и тат вытолчил его из места заточения. И то его просяли?

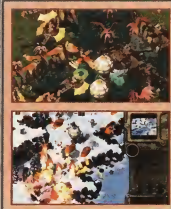
**Как играть** > *Heist* — это своеобразный симулятор грабежа со стратегической основой. Есть задание и есть город (поначалу маленький), в котором его нужно выполнить. На для этого, как правило, нужны деньги. В городе наличествуют различные объекты для обыденного налета ла-американки: боры, закуские и, конечно же, банки. Не все можно отобрать — в каждом случае ставятся определенные условия для наладения (например, наличие инструментов для взлома). Подобрался дэнжот, мы лотихонку начинаем собирать банду и совершать все более дерзкие рейды. Выполним задание, эмигрируем на новую карту.

**Rules** > Начальный ралик — вот самый большой рулез. Он, конечно, не без огрехов, на производит очень хорошее впечатление. Сама идея игры — тоже большой рулез. А так — все.

**Suxxxx** > Исполнение — ужасное. Прохождение одной миссии исчисляется часами (!) — ведь каждую приходится переигрывать по двести раз. Сохраняться нельзя, неочевидных условий нет. Интерфейс: совершенно не интуитивен, о tutoriala нет.

**Что еще** > Отдать бы концелцию в нормальные руки — был бы хит.

## Kingdom Under Fire



5,5

**ДОЖДАЛИСЬ?** Строено, что Б.О.В. взялось издавать откровенно нехитовую игру.

**Жанр:** RTS • **Издатель:** G.O.D. • **Разработчик:** Phantogram • **Платформы:** Warcraft, Diablo  
**Системные требования:** P200(P1-300), 32(64)Mb, 3D уск. • **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет • **Ссылка CD:** Один

**В основе** > Warcraft, великий и ужасный. Скопирован как лод кальку. Чистая работа. Плюс немалого собственного искусства.

**Как играть** > Как в Hero, но с некоторыми оговорками. Помимо обычных юнитов, есть герои, эквивалентные по силе небольшому отряду и обладающие ластаянно растущими характеристиками. Герои не только бунтуют в больших баталиях, но иногда проводят миссии в духе Diablo: шлепает партия из нескольких добрых молодцев и всех манит с какой-то одному сюжету ведомой целью, тонномя набирая эску. И в-третьих, этих героев, как в РПГ, можно одеть в броню, сунуть меч в зубы и наплатить на них лару волшебных камней.

**Rules** > Силество разработчиков — это рулез. Штронли мы, штронли и наконец лаштронли. Но дохотимо, идоо сказать. Если бы не 2001-й год на дворе...

**Suxx** > В том, что сейчас-таки именно 2001-й год. В 1997-м такая графика и AI были стандартом, а еще годом раньше считались бы прорывом.

**Что еще** > От ударов героя обычные юниты красиво разлетаются кровавыми ашметками! А еще — разработчики родом из Керен...

## MAD: Global Termonuclear Warfare

Жанр: Аркадная стратегия • Издатель: Real Networks • Разработчик: Small Rockets • Платформа: GTW (Amiga), Global Domination  
Системные требования: P166(PH-300), 16(32)Mb • Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Стоимость CD: Один

**В основе** > Еще одна возможность разбомбить Америку. Приемки одноименной игры с платформой Amiga, по совместительству — почти копия неудачной Global Domination.

**Как играть** > Есть два противоборствующих блока. У них под властью по несколько стран, которые приносят им ресурсы и которые нужно завоевывать и отвоевывать. Ресурсов два — уран и деньги. Уран идет на постройку ядерных ракет, деньги — на возведение зданий, а также проведение исследований. Баланс между добычей урана/финансов можно и нужно регулировать, сообразуясь с текущими задачами и целями. Выделение денег на науку способствует появлению новых вооружений.

Главное, что надо делать в игре — сбивать ракеты врага и посылать в него свои. Над каждой страной можно повесить космическую станцию и совершенствовать ее, добычи ни одна ракета не промазывает.

**Rulezz** > Однозначно, основная идея игры — кому не охота засадить ядеркой американцев! К тому же есть над чем подумать, добычи не просто тут пугать ракеты туда-сюда. Графика нареканий не вызывает, так же как и музыка.

**Sux** > Геймплей однообразный — надоело игры не хватает.

**Что еще** > Разработчикам свойственен юмор (особенно в названиях стран), что всегда приветствуется.

6,0

**ДОЖДАЛИСЬ?** Сдается мне, перед нами моле кому нужна замена моле кому не нужного Global Domination.

## State of War

Жанр: RTS • Издатель: Crystal Interactive Software • Разработчик: Cytron Studios • Платформа: Z  
Системные требования: P1-300(PH-450), 32(64)Mb, 3D укл. • Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Стоимость CD: Один

**В основе** > Хотели сделать стратегию. Чтобы красиво и с размахом. Взрывы — бамс! Ландшафт — уу! Сюжет — ого-го!

**Как играть** > С первого взгляда кажется, что видишь типичную плоскую RTS типа C&C, но при мерно через полминуты начинают рождаться аналогии с Z. Есть база игрока и база врага. У обоих — минимальное количество зданий, а по карте разбросаны шахты, заводы, научные центры, электростанции и другие постройки, которые необходимо захватывать и переконвертировать. Фабрики регулярно выпускают технику, шахты добывают золото, научные центры дают очки на исследования, которые идут на апгрейд техники, и так далее. Фактически, здания в State of War — как сектора в Z. Прибавьте сюда еще всеческие десанты и бомбардировки врага.

**Rulezz** > Геймплей увлекает, а графика хоть и спрытанная, но так насыщена спецэффектами, что побые войны редоперты отдыхают, а жифоры постановяуют от напряжения [шучу]. Музыка очень приятна.

**Sux** > Глупые панашафты с бутефорскими горами и плато, куда не ступала нога юнита. А ступала она строго по тропкам между этими нюансами местности. И сюжет — про кахеров и главнокомандующий компьютер.

**Что еще** > Здания и турели строятся моментально, в отличие от юнитов.

6,5

**ДОЖДАЛИСЬ?** Никита не ждал, но вышла неплохая реализация идей C&C и Z.

## Swedish Touring Car Championship 2

Жанр: Автосимулятор • Издатель: Electronic Arts • Разработчик: Digital Illusions • Платформа: STCC 1  
Системные требования: P1-300(PH-600), 32(64)Mb, 3D укл. • Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Стоимость CD: Один

**В основе** > Такие уже привычные для нас копьевые танки. Но этот раз — из Швеции.

**Как играть** > С удовольствием, ибо STCC2 — самый настоящий симулятор. Никаких признаков аркадности. Реальные автомобили и не менее реальные трассы. Тотальная надзорность всего и вся. Жизнелюбная физика и настоящие правила. Напряжение во время гонки колоссальное.

**Rulezz** > Физика "однозначно рупит". Все тонкости управления передне- и полноприводных машин чувствуются на собственной шкуре. Поддаю газу в ненужный момент — задний мост уходит в занос. Отпустил газ в неправильном положении руля — аналогично. Сложность заключается еще и в том, что нельзя быстро отреагировать на этот занос — нужно его предугадать и заранее начать корректировать. Через некоторое время к этому привыкаешь, но заставить себя действовать наперекор все равно не можешь — ведь вроде только что машина шла как надо, но уже через секунду... График в порядке — аналогичные модели машин и красивые эффекты.

**Sux** > Игра только для кардкорных автосимуляторщиков. Хотя это не обо-бо-то и Sux.

**Что еще** > Поток кардкорных симуляторов растет шири и глуб. Видимо, ценят.

8,0

**ДОЖДАЛИСЬ?** Отличное симулятора, как говорится, "не для всех".

**TRANS**



**Жанр:** Tactical Action/RTS • **Издатель:** WzCom Entertainment • **Разработчик:** Net-Games  
**Веселье:** Ветеране 1/2, "Железная Стратегия" • **Системные требования:** PI-400/PIII-600, 64/128Mb, 3D уок.  
**Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет • **Ссылка CD:** Сдвин

**В основе** > очередной прогноз на будущее для человечества: власть корпораций, битва за господство над Землей и, как результат, тотальный хаос на планете. Но это было раньше. Теперь человечество обрело мир. Но жажда носящая все еще бушует в умах людей. Для ее подавления создан специальный симулятор — TRANS, состояющийся разум человека играть в вымышленную войну. Использование TRANS обязательно для всех жителей. Нечто подобное было в Worgasm.

**Как играть** > Сначала кажется, что игра — тупой экшен. Затем нам предлагают построить базу; сразу понимаешь — это экшен/стратегия. Потом начинается настоящий бой, и приходит осознание того, что это еще и тактика.

Главная действующая сила — роботы. Помимо обычного боевого внда, они могут трансформироваться в какой-нибудь другой. Вот тут-то и надо думать — кем напасть, кем отразить нападение, кем... Если просто тупо сражаться, то победа достанется врагу. В этом сложность и вся суть геймплея TRANS.

**Rulezxxx** > См. его выше — это сам геймплей. Графика приятна, но ничего особенного. Музыка — тоже.

**Suxx** > Ужасные тормоза и несколько неудобный вид от третьего лица.

**Что еще** > Роботы умеют стрейфиться — прыгают как лягушки.



**7,5**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Немного недоработанного, но интересного миса жанров.

**Рандеву с Незнакомкой 2**



**Жанр:** Эротика • **Издатель:** "Руссофт-М" • **Разработчик:** Exe-Soft • **Платформы:** Переход "Рандеву"  
**Системные требования:** P200/PIII-300, 32Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Ссылка CD:** Дно

**В основе** > Неумолимость сотрудников Exe-Soft, из года в год стремящихся заполнить эротическую нишу ответственного игрового рынка собственными продуктами. И ведь получается! За отсутствием конкурентов...

**Как играть** > Как в "Эротические Игрышки", первую "Рандеву с Незнакомкой" и "Новые Эротические Игрышки". Основной смысл: общение с девушками, состоящее в выборе реплик из списка и выслушивании ответов (или иной реакции) на них. Это — соблазнение, перенос действия в интимные условия и наблюдение за стриптизом. Логическое развитие акта разведения остается за кодом — ведь это эротика, а не лорно.

**Rulez** > Прогресс со времен первой части налицо. Интерьеров стало гораздо больше, и они далеко не "дизайн и пальма рядом", а вполне продуманные и жизненные. С лобдором девушек Exe-Soft также не праманулись — выпядят они много лучше предшественница, до и не переигрывают в произнесении фраз. Видимо, сказываются объемы финансирования.

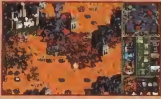
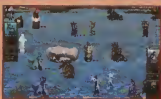
**Sux** > Это лишний с ноткажкой можно считать "игрой". Скорее, видеозатратка с сюжетными элементами. Чуть еще > Человек, слабо озабоченный от просмотра стриптиза в XX-й раз, может озвереть. Промотывать реплики-то нельзя, а дойти до финала с первого раза способен разве что Дон Жуан.



**ПО ВКУСУ И ЦВЕТУ**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Кто не ждал, таму да лампочка. А кто ждал, тот дождался.

**Хроники Героев I-IV (Heroes Chronicles)**



**Жанр:** Фэнтезийная стратегия • **Издатель:** 3DO/"Бука" • **Разработчик:** New World Computing/MST land • **Платформы:** HWMM 1-3  
**Системные требования:** P100/P200, 1632Mb • **Мультиплеер:** Нет • **Ссылка CD:** Суммарно — четыре

**В основе** > Желание 3DO скрыть фанатам ожидание четвертой части "Героев" (та, которая в 3D и все такое), заодно подзаработать на карманных расходах и бензине для "Феррари". "Хроники героев" представляют собой четыре мини-компании, по восемь карт в каждой. Продаются они все за отдельную цену. Описывать несколько раз одно и то же не стоит, поэтому обзор первых хроник мы не делили, а решили дождаться выхода всех. Дождитесь.

**Как играть** > Догодайтесь с трех политока.

**Rulez** > Компании специально сделаны так, чтобы играть в них было не особо сложно и в то же время долго. Реплики хорошие, как и музыка. Сюжет расписан очень красноречиво — ценители подробных вещей будут удовлетворены.

**Suxxx** > Все же восемь карт на каждую "хронику" — маловато. Потом — никакие новые артефакты, существ, городов нет. Опытным игрокам в Heroes все четыре "Хроники" неинтересны: даже на Impossible прохаживать без малейшего напряжения. Скудно, господа.

**Что еще** > Лишь бы 3DO не вошла во вкус, как с это произошло с Army Men.



**НА ВКУС И ЦВЕТ**

**ДОЖДАЛИСЬ?** Пачина новых компаний для начинающих и слабых игроков. Среднего нашиба и с репликами.

# ЗЕМЛЯ 2150 ДЕТИ СЕЛЕННЫ

На транспортном заводе производится все средства передвижения как наземные, так и воздушные, как гражданские, так и военные. Завод не только обладает собственным источником электроснабжения, но и располагает специально предусмотренными конструкцией мостами для устойчивой защиты орудий, так что даже внезапные атаки легких подразделений противника большой опасности не представляют. Хорошая штука.

**Оружейный завод:** именно здесь происходит сборка и оснащение новых боевых подразделений. Защитная система завода естественным образом вынуждает врага искать укрытия в самом сердце базы.

**Защитная стена:** способная выдержать многократные прямые попадания даже самого мощного из известных на текущий момент видов оружия, эта конструкция является основным средством защиты жизненно важных объектов любой военной базы. Однако зачастую недостаточно просто остановить врага, надо его уничтожить. Для этого на базе существуют специальные оборонительные сооружения. Например, монтирующиеся прямо в стену «Цитгелде». Враг не пройдет. И не подумает.

«Памир» создан старыми и основательнейшими из основных частей старых танков XX-го века, улучшенных передовыми технологиями XXI-го. Танки стали очень подвижными, несколько не потеряв в огневой мощи. Улучшенная броня и повышенная проходимость позволяют использовать «Памиры» в самых горячих точках для решения самых сложных боевых задач. Все начинается просто.

**Тагачи «Тайга»:** в мирное время эти подразделения использовались на лесозаготовках, однако теперь они переоснащены для перевозки энергоудов. Мощные энергоустановки «Тайги» позволяют монтировать на нее и дополнительное оборудование: радары, ремонтные установки и даже лазерное оружие. В хозяйстве пригодится.

**Командный пункт,** сердце любой военной базы: сюда поступает вся оперативная информация о ходе военных действий и о состоянии производства. Здание, которое ни в коем случае не должно быть захвачено противником. Отступать некуда.

**Склад боеприпасов,** важнейший стратегический объект: здесь хранится амуниция для всех войск и оборонных сооружений. Непосредственно на поле боя ее доставляют специальные воздушные подразделения, для чего к складу пристроены несколько посадочных площадок. В то время как этот способ гарантирует оперативность пополнения боезапасов, он делает невозможным доставку амуниции войскам, находящимся в туннелях под землей. А что делать?

**Посадочные площадки,** расположенные рядом со складом боеприпасов: позволяют вертолетам самостоятельно пополнять боезапас.

Тяжело бронированный вертолет «Гром», предназначенный для проведения специальных операций: способен нести как бомбы, так ракеты, что превращает его в настоящую машину смерти. Кроме того, из «Грома» может быть установлен и специальный подъемный механизм, предназначенный для транспортировки контейнеров с полезными ископаемыми.

Вертолеты «Ракета», основа военной авиации. Европальцы используют вертолеты для сопровождения бронетанковых подразделений. Броня защищает их от прямого попадания ракеты класса земля-воздух, однако значительно снижает маневренность и скорость, делая их непригодными для разведывательных рейдов. Эта конкретная модификация «Ракеты» укомплектована ракетными установками, что позволяет им не только поддерживать огнем наступающие войска, но и прикрывать их от возможной атаки с воздуха.



105мм пушки, установленные на танках типа «Памир»: просты, но чертовски мощная конструкция, незаменимая для ударных бронетанковых группировок Европальцев. Остановить клин «Памиров», оборудованных такими пушками, весьма и весьма трудно, особенно если их прикрывают с тыла легкие вертолеты.

Прожекторы входят в стандартную комплектацию всех военных и гражданских подразделений. Кроме того, прожекторы устанавливаются на различных типах. Стандарты и метеоустойчивость: не проглядываются и обнаружены утренняя туман, являются важнейшей частью различных операций. Под покровом ночи вы можете незаметно задрожать к-база, противника или провести диверсию. Однако учтите, что в темноте зачастую сложно отличить друг от друга не уж если стрелять, то наверняка.

ЛУЧШАЯ  
СТРАТЕГИЯ ГОДА

СТАЛА  
ЕЩЕ ЛУЧШЕ!



“2150 : ВОЙНА МИРОВ” “2150 : ДЕТИ СЕЛЕННЫ”

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

snowball.ru  
Играйте онлайн без границ

TOPWARE  
INTERACTIVE  
Всегда что-то особенное.  
www.topware.ru

Фирма «1С»  
123056 Москва, к/н 1д.  
Отдел продаж: ул. Фелингская, 21  
Тел.: (080) 721-0657, Факс: (080) 281-4427  
E-mail: info@1c.ru, (080) 288-1065, info@1c.ru  
www.1c.ru, admin@1c.ru





# Оптимизация Windows 95/98/Me

минимум необходимого —  
максимум возможного

Наверняка вы сталкивались со случаями, когда компьютер неизбежно тормозил. Никогда не задумывались, почему так происходит?.. Чаще всего причиной тормозов является использование программ типа *Tellman*, *Litester* и прочих, существенно загружающих систему. Потому что для их нормальной работы необходимо как минимум 64 мега оперативки.

Конечно, это неактуально для тех, у кого четвертый "Пентium" с 512 Mb RAM. А что делать тем, у кого скромный P166?.. Не расстраивайтесь — мне известен реальный случай, когда оптимизированный первый "Пень" работал быстрее второго. Прочитав эту статью и опробовав на практике описанные в ней приемы, вы ощутите реальный прирост в скорости у Windows 95/98/Me (а в некоторых случаях — 2000 и NT).

## Из области красивостей

Многие любят пикать на рабочий стол высококачественные обои, да еще и в TrueColor, которые жрут целых 2 мегабайта драгоценной оперативки, снижая производительность системы. Зеленый фон — и больше ничего быть не должно. Также совсемую убрать во вкладке эффекты (effects в английской версии), анимацию (вызывающие менюшки, окошки и прочие "красивости") и сложение шрифтов — системе должно помочь.

Уберите загрузочный логотип. Сделать это совсем несложно. Зайдите в MSDOS.SYS и смените параметр logo с 1 на 0. Если параметр не прописан, то напишите его самостоятельно. Таким образом вы сэкономите несколько драгоценных секунд. Следует также вписать строку *BootDelay=0* — это сократит паузу при загрузке до 0, в то время как по умолчанию задержка выставлена на 2 секунды. Правда, при этом будет сложно пона-

дать в стартовое меню (клавиша F8), но это легко можно обойти, просто держа нажатом CTRL в процессе загрузки.

Если дальше следовать тропой юного "оскопителя фоточки", то можно убрать звуки. Панель управления/Звук. Замените схему на none, ваша система будет грузиться быстрее на старте, ускорится открывание всяческих окошек, а при выключении компьютера не будет томительного зависания.

Далее — шрифты. Уберите все, которыми не пользуетесь, и системе не придется тратить драгоценную оперативку на буферизацию десятков установленных шрифтов.

## Увеличение быстродействия

Сигнала разберемся со своим (swop-файл). Заходите в Мой компьютер/Свойства/Быстродействие/Виртуальная память. Обычно его ставят розо в 3-4 больше, чем обычная память компьютера (это правило верно только для машины с памятью меньше 256 Mb — если памяти больше, то увеличение своего приведет лишь к расстрате дискового пространства, а не к приросту быстродействия). Рекомендуется ставить свой на диске (или разделе), где стоит "Виды". То есть если у вас 32 Mb оперативки, то файл подкачки надо ставить мегов этак на 150-200. Если у вас на компьютере несколько винчестеров (физически, а не один, разбитый на несколько разделов), то имеет смысл Windows и ее swop-файл держать на разных дисках. Скорость работы от этой нехитрой операции заметно возрастет.

Если в настройках Мой Компьютер/Свойства/Быстродействие/Файловая Система указать, что ваш компьютер — это файловый сервер, он будет работать быстрее, так как станет активнее кэшировать данные, будет использовать больше памяти. Если не уверены, то лучше не ставьте, особенно если у вас в районе проблемы с электричеством, потому что если отключат питание, возможна потеря данных — они просто не успеют записаться на диск (за совет спасибо Дмитрию Турецкому).

Пришло время разобаться с кэшем. Открывайте "блокнотом" C:\Windows\system.ini. Создайте параметр [vcache]. И про-

длите:

Для 32 MB RAM:

```
[vcache]
MinFileCache=2048
MaxFileCache=6144
chunksz=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

Для 48 MB RAM:

```
[vcache]
MinFileCache=2048
MaxFileCache=8192
chunksz=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

Для 64 MB RAM:

```
[vcache]
MinFileCache=2048
MaxFileCache=10240
chunksz=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

Для 128 MB RAM:

```
[vcache]
MinFileCache=4096
MaxFileCache=16384
chunksz=512
NameCache=2048
DirectoryCache=48
```

И из числа "скрытых возможностей". В разделе [boot], заменив строку *shell=Explorer.exe* на *shell=Progman.exe*, вы сможете наслаждаться "чудесным" интерфейсом Windows 3.1.

## Лишнее из автозагрузки — долей

Не все программы, стартующие с компьютером, находятся в вышеупомянутой полке. Если у вас стоит Win'98, в полке Стандартные выберите Сведения о системе.

Потом выберите Настройки системы, а далее Автозагрузка. Я бы посоветовал убрать все галочки, кроме explorer.exe.

## Очистка мусора

Со временем все компьютеры, на которых установлено средство Windows, захламляются. Проводите примерно раз в неделю очистку каталога Temp. Если вы ни разу туда не заглядывали, то вполне вероятно, что очень удивитесь, увидев, сколько ненужного хлама там скопилось.

Ну а если пень проводить все работы вручную, то опять открывайте любимой текстовый редактор по вашему вкусу, открывайте ойсекехс.bat и пишите следующее:

@DELTREE /Y C:\Windows\Temp\

Удаление папки Temp.

@MD C:\RECYCLED

Создание новой директории Temp.

Хотя, в принципе, последнюю строку можно и не прописывать, Windows создаст ее заново само во время загрузки.

Для тех, у кого стоит Windows Millennium. В этой версии "форточек" предусмотрена опция System Restore, которая предназначена для того, чтобы автоматически отслеживать и запоминать изменения, произведенные в системных файлах и реестре Windows. System Restore позволяет вам отменить изменения, вызывающие нестабильность системы. Это достигается за счет периодического создания так называемых "Restore Point", что дает возможность вернуть систему в то состояние, когда она функционировала стабильно. Занимает очень много места на диске и отъедает немало памяти компьютера в процессе работы. Рекомендую отключить. Особенно если места на диске у вас катастрофически не хватает. Избавиться от всего этого — проще некуда. Control Panel/System/Performance/Filesystem/Troubleshoot/ing/Disable System Restore.

## Необходимый софт

Многие из того, что я описал, можно сделать не вручную, а с помощью некоторых программ. Заметьте, эти программы не подлежат сравнению, у них совершенно разный спектр применения. Ниже вы найдете описания программ, которые нужно поставить, если вы хотите, чтобы ваш компьютер работал быстрее.

### WinBoost 2001 Gold Edition

Разработчик: Magellans Corp.

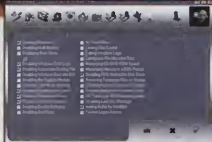
Размер: 1,42 Mb

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.winboost.com](http://www.winboost.com), [www.magellans.com](http://www.magellans.com)

Фаворит по настройке и оптимизации системы. Установив его на свой винт, вы можете настроить почти все, что захотите. Куча всевозможных разделов: настройки загрузки системы, а также основные настрой-



ки самой системы, настройки меню Пуск, внешнего вида Windows Explorer (Проводника), настройки рабочего стола, настройки Internet Explorer и Outlook Express. Есть целый раздел, посвященный изменению свойств папок — запрещение доступа ко многим вещам и т.д. (скорее для админов). С помощью программы можно легко сменить любимые иконки. Последняя закладка в WinBoost — просто горы советов по настройке Windows. Словом, оптимизация всего, что только можно оптимизировать.

Но программа небесплатная, за нее надо платить 25\$, и существует еще только в английской версии, плюс отказывается работать и на Windows NT, и на Windows 2000.

### Cacheman 3.80

Разработчик: Outer Technologies, Thomas Reimann

Размер: 495 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.outertech.com](http://www.outertech.com)

Cacheman — просто гигант в возможностях оптимизации кэша. Особенно порадовало меня то, что можно настроить его под определенные системы. К примеру, можно сделать, чтобы кэш был оптимизирован только под игрушки, системы с маленьким количеством памяти и т.д. Советую поставить программу тем, кому не жалко места на диске, а памяти пока мало. Минусы практически отсутствуют, а вот то, что Cacheman — пока единственная программа в своем роде,

да к тому же еще и имеет статус Giftware (то есть распространяется бесплатно), делает честь разработчику программы (Томасу Рейману, — программа выложена на наш компакт с его одобрения).

### Fix-It Utilities 2000 1.5.2

Разработчик: Ontrack Data International

Размер: 12 Mb

Лицензия: Платная

Язык интерфейса: Английский

[www.ontrack.com](http://www.ontrack.com)

Оперирует Norton Utilities по всем параметрам. Плюсы — только успевай перечислять. Распознает неполадки, печат и дефрагментирует жесткие диски, восстанавливает удаленные файлы, чистит и оптимизирует системный реестр, автоматически удаляет ненужные и старые файлы, проверяет железо, защищает систему от вирусов... и это еще далеко не все. Поддерживается Windows 95/98/ME/NT 4.x/2000.



Заказать программу можно через сайт компании (увы, но на нашем диске вы данной программы не найдете, она выкладывается не подлежит). Обладателем Windows ME немного не повезло — CrashProof (предотвращение зависания Windows) пока не поддерживается данной системой. В целом же, Fix-It Utilities является достойной программой, чтобы занять свои положенные 40 Mb на вашем жестком диске. Если сможете ее раздобыть.

\*\*\*

Несомненно, осталось еще много незотронутых тем по успешной работе Windows. Внимательно приглядевшись к своему компьютеру, можно увидеть кучу всего, что стоит оптимизировать.

В одном из ближайших номеров "Монии" мы планируем напечатать статью, посвященную ускорению работы в онлайне. Оставайтесь с нами — и ваш "серф" по Сети будет быстрой... ■



# ВЕСЕЛЫЕ ИСТОРИИ ЭКРАН НЕ ПОКАЖЕТ ВАШ...

Статья "Веселые истории экран не покажет ваш..." о смешных случаях, с которыми сталкивались разработчики компании Nival Interactive в ходе создания известной всем и каждому игры "Проклятые земли", написана одним из участников проекта — Алексеем Свиридовым — и открывает цикл материалов, которые с некоторой периодичностью будут идти в "Территории Разлома". Обобщая тематику данных материалов — рассказы о различных интересных аспектах создания игр, а также, с какими трудностями сталкивались разработчики в процессе разработки, и о многом другом на этой же области.

РЕДАКЦИЯ

Только, пожалуйста, не надо возмущаться, дескать: "Как это не покажет? А подать сюда веселые истории!". Я имею в виду веселые истории, которые происходили во время доводки до ума игры "Проклятые Земли", и связанные эти истории почти целиком и полностью с богами в игре. Причем довольно-таки часто эти боги в момент правления вызывали не столько смех, сколько досаду, и лишь потом, когда о них вспоминали, вдруг выяснялось, что не сомом-то деле все было очень смешно. Так что, домы и господа, не обижайтесь, что во время игры в "Проклятые Земли" воше экран не покажет тех веселых историй, о которых в сейчас роскожу.

## Разум искусственного интеллекта

Вобщем говоря, "Проклятые Земли" — игра... как бы это сказать... с хоркерством. В процессе всей работы она время от времени вдруг начинала, что называется, "себя вести". Это свойство проявлялось у нее еще во время работы над самой-самой первой неигровой девочкой, которая в момент своего появления воссоздала своей крутостью и красотой, ну о сейчас может вызвать разве что чувство удивления: ути, оуасуны...

Сюжет той девочки был очень простой: бережак, на берегу стоит лучница и ведет беспокоящий огонь по площадям куда-то за реку, позади горит костер, бегают собаки — в общем, простая и суровая картина простой и суровой жизни на простой и суровой земле. Сюжет этот, при всей своей бесхитростности, делался довольно долго, потому что тогда все прописывалось и собиралось буквально по колёнке. То камера не туда посмотрит, то огонь не в том месте загорится, словом — обидные и скучные боли.

Но на этот раз после очередной переборки произошло то, чего не ожидал ни-

кто. Костер горел где надо и камера смотрела куда задумано. Вот она неслашно пролетела над полотками, развернувшись, показав панораму песчаного берега, приблизилась к лучнице, чтобы сделать крупный план... А лучница, лишнего слова не говоря, сделало энергичный жест рукой в сторону камеры (дескать, задобили!), повернулось и деловито зашагало куда-то вдоль берега. Камера с полным безразличием смотрела на опустевший берег, а создатели, чье творение вдруг обрело свободу воли, обалдело смотрели друг на друга...

Причину нашли: каким-то образом лучнице передалась логика поведения одной из собак, и она отправилось патрулировать на край карты. Вроде ничего особенного, но в тот момент создавалось полное впечатление, что этой женщине действительно надоело раз за разом позировать на песчаном берегу.

Это было первым звоночком, предупреждающим о том, что развитая логика поведения в нашей игре может оказаться не только благом. И действительно, когда "Проклятые Земли" стали уже не девочкой, а игрой, "поведение" нолчо преподналось

сюрприз за сюрпризом. Уже на этапе бета-тестирования произошла история, которую непосредственные свидетели запомнили надолго (о было их, свидетелей, не так уж мало). Итак, человек получил новую версию игры. Привычно загрузил ее, привычно глядел на экран главного меню...

А на экране замечательное главное меню, этот многорусский каменный столб с каменными же табличками, величаво разворачивалось, неславно спускалось с горы и шло себе прогуливаться по холмам, осторожно обходя холмы, чтобы не отодвинуть животно лапу. Впечатление от этой картины, изверное, всегда отложилось в памяти каждого, кто это видел.

Лорчик открылся просто: по разнообразным техническим причинам столб был реализован как моунстр, и по случаю очередного перелюта этот моунстр пошел патрулировать окружающую территорию!

Примерно к тому же времени относится и история с напуганным Проклятием. Когда наш доблестный герой Зак и старик-маг вошли в подземелье для последнего боя, кто-то решил для проверки, уж не помню чего, напасть на Ток-Рико. Рыку от этого было ни жарко ни холодно, а вот Проклятие — этот ужасное чудовище и ночной кошмар джунглей... Оно попросту испугалось иметь дело с таким безумцем. И вместо того, чтобы начать финальный бой, самым позорным образом бегало [летало] прочь от Зака, стараясь забиться в самый дальний конец зала. Так что фраза "бей своих, чтоб чужие боялись" оказалась спроставленной на все сто процентов.

## Волею графики

Впрочем, гораздо чаще, чем AI, всякого рода сюрпризы исходно преподносила графика. Например, у террейна (местности) было замечательное свойство — он мог иметь отрицательный наклон, причем зрительно угадать это место было невозможно. Но зато, если персонаж шел по



эту территорию, он в какой-то момент вдруг подкакивал на несколько метров в воздух, потом опускался и топал дальше как ни в чем не бывало. А если над этим местом пролетал файербол, то выглядело это еще зрелищней... Впрочем, скриншот этого у меня сохранился, и желающие могут посмотреть [картинка №1].

Вообще говоря, пробы и ошибки во времена отладки 3D-движка иногда приводили к удивительным результатам. Пока не было как следует сделано обработка размеров боксов объектов, одни персонажи бегали сквозь других, человек мог запасть в бревно, и время от времени на экране возникали куклы монстры, вызывающие в памяти

классический ужостик про муку [картинки №2 и №3]. Впрочем, некоторые несоизмеримые товарищи сознательно пользовались этим и заставляли героя оказываться, как охоту, в двусмысленных положениях [картинка №4]. Признаться честно, этим "сознательно несоизмеримым" был я сам, и честно говоря, самые... эээ... интересные картинки из своей коллекции я предпочту сохранить для частных просмотров. И не то чтобы я специально искал самые пошлые кадры, отнюдь! Просто исторически сложилось, что, тестируя очередную версию игры и очередной вариант карты, я старался сделать так, чего ни программисты, ни левел-дизайнеры не ожидали от игроков. А игроки — они люди, прамма скажем, изобретательные. Если что-то можно сделать неправильно, они это сделают неправильно, а если что-то сделать неправильно нельзя, они все равно сделают это неправильно.

## Берегись Избранного!

Вот я и пытаюсь на мере сил имитировать такого игрока, и надо сказать, что кое-где это удавалось. Например, все помнят, с какой скоростью убегают мальчишки в самом начале самой первой миссии? Это — результат того, что как-то раз, начав новую игру, я взял да и... Словом, Избранный оказался несколько не таким, каким его воображали себе местные жители [картинка №5]. Впрочем, на приходе в Поселок я тому же самому Избранному назначил наказозиме, которое он вынес стачею [картинка №6].

Вообще, в те славные времена герой был куда круче, чем сейчас (само собой, что это был баг) — враги умирали от страха на расстоянии десятка метров от него, стояла галля Избранному или каму-то из его друзей — замкнуть тапояром! [картинка №7].

Да, кстати, а почему я его называю то Избранный, то Герой, и ни разу не Зак? А потому что эта имя появилось, в общем-то говоря, незлобно до релиза и было предметом

долгих и жарких споров, как и другие имена. А до того он был "никому никто, и звать никак". Людям со старыми эта ок-



залось понять трудно, и на одном из ранних этапов переговоров с зорубежными партнерами они, среди всего прочего, вырази-

ли недоумение, почему у главного персонажа такое странное имя — "Гедогу". На самом деле придумывание имен оказалось весьма непростым занятием — требовалось, чтобы, с одной стороны, имена не резали слух, с другой — не были похожи на привычные, с третьей — чтобы они, не дай бог, не означали какой-нибудь похабщины на каком-нибудь распространенном языке...

Проведя, в этом мне помог мой крут общения — ролевики и талкинники, чьими именами я без зорения пользовался. Надо сказать, что народ отнесся к этому с юмором. Например, Бабур — это реальное прозвище мастеров-завказо на "Хоббитских Играх" 99-го года, и когда он узнал, что превратился в Гоббур-Скрэггу, он нисколько не обиделся, наоборот — гордо заявил, что, значит, не зря трудился! Более того, как мне чуть ли не очередь выстрелили из желюющих попасть в игру, и некоторые всерьез обижались, когда узнавали, что павод ушел и мест больше нет.

## "Дорогой друг!.."

Тексты вообще и брифинги в частности — это очередной раздел "веселых историй". Классической историй можно считать то, как я решил заменить в тексте всех "агров" на "людоводов", и послушный "Вард" действительно заменил их ВСЕХ. То есть когда в тексте появилось слово "погребальный лесня" в новой редакции, мне сначала стало весьма некрасиво и лишь потом весьма весело.

Впрочем, некоторые вставки к текстам я делал специально: например, в ресурсном файле существует запись с "пустым именем", то есть которая не должна выводиться



в игре ничего. Это текст гласит: "Дорогой друг! Если вы читаете эту надпись, значит, вы сумели зайти в ресурсный файл. Учтите, что если вы будете в нем что-то менять своими шалопайскими ручками, игра может глючить или вообще не запуститься". И как было приятно увидеть на ивентовском форуме сообщение, начинающееся словами "Дорогой друг! Если вы читаете это сообщение, значит, вы сумели зайти на форум...". Ей-ей, приятно, что труд не пропал даром.

Наверное, к брифингам. Наверное, всякий, кто играл в "Проклятые Земли", хотя бы раз до пинил свинью. Но мало кто знает, что в первом варианте брифингов, когда игроку просто показывались портреты говорящих, эта свинья имела примерно метр семьдесят в калке и произносила самое устрашающее впечатление. Но это тогда было праше с рослапанием предметов, а которых шло речь. А с новой системой брифингов иногда случались казусы [картинка №8].

## По данным анкаразведки...

Когда же дало дело да мультитера, то вроде бы уже отработанный интерфейс поселка вновь начал преподносить сюрпризы: например, некоторые из персонажей оказались слишком секретными и выступили только с черной полоской на глазах [картинка №9].



Ко времени работы с мультимедийными квестами относится и история с овиацией. Для тестирования был сделан фэйковый квест (убить белого волка около стада свиней), и, соответственно, требовался драфт-тестовый текст. Я, желая позабавить себя и тех, кто будет отстраивать работу мультимедиа, написал что-то вроде: "По донным овиоразведки, белые волки силойю до одного зверюга подкрадываются к нашим колхозным свиньям...". Этот текст вместе с остальным в рамках сдачи очередной версии попал к переводчику в руки. Переводчик, ничтоже сумняшеся, его перевел, и версия уехала за границу. И пришло оттуда удивленное письмо — о откуда в игре овиация, это что, новая концепция кокая-то? Пришлось объясняться —

сначала мне с руководителем проекта, о потому ему с немцами. И еще одна история, опять же связанная с немцами. Мы тестировали очередной лотч, и я с немецкой версией зашел на немецкую же мультимедийную карту. А надо сказать, что герания у меня было... Ах, кокая герания! Я ей специально характеристики делал так, чтобы позффектней девицу выглядело. И вот эта герания у меня как роз купило руку усиление, о ради этого ей (под мамом чутким руководством) пришлось снять с себя практически все.

Ток вот, захожу я (то есть она), красвяю и силую, в одном прозрачном розовом купальнике на карту... И через полминуты вижу сообщение: Я ло-немецки ни бум-бум, но последнее слово разобор. Выглядела фрозоток:

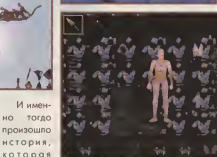
"Дир-дир-дир, бло-бло-бло — психолог-тишй?"

## Финальный этап

Близко к репизу всякого рода "простые" боки были исчерпаны и откровения гарбухи уже не появлялись на экранах, хотя активное применение чит-кодов иногда вызывало к жизни весьма странные ситуации, вроде "ритуального убийства тигров" (картинка №10) или же "роострела перед строем по приговору военно-полевого суда" (картинка №11). А у программистов шла борьба с дешевыми видеокоротками, на которых играть в "Проклятые Земли" было, в общем-то, можно, но при этом имелась реальная опасность двинуться рассудком, выглядывая в психоделическую игру цветов и текстур (картинка №12). Но иллюстрации приведен еще не со-

мый крайний случай, о обычно герой имел вид Хищника, у которого все время не праведно техобслуживание маскировочного костюма.

Тем не менее, я думаю, что игра уже не предпосредит мне никаких особых сюрпризов, тем более что, как всегда, чем ближе фроки, тем больше обнаруживалась вещей, которые вроде бы сделаны неплохо, но стоило бы улучшить...



И именно того то произошло история, которая окончательно убедила меня в том, что в Проклятых Землях есть что-то мистическое. Мне потом все объяснили, и умом я понимаю, что битки-байтики сами по себе никому не бегоют, что все заранее предусмотрено. Но подсознательно я в это поверить ток и не смог.

## Пещера на Суелангере

Итак, тестировалось зона "Пещера на Суелангере" — там же живут кошмарные существа "червелицы", где у них стоит храм, о около храма — жрецы, где патрулируют горпики и злоболозсы.

Короче, я — в смысле, Зак — не подхожу к храму, убил злоболоза. Обычное дело. Но минуты через три небожало топла червелицных щипс старая крутая гарпия, и апаинги они мне по сомие не болуясы. Еще роз — тот же эффект. Тогда я включил "читерское зрение" и увидел, что на самом деле происходило.

К трупу убитого злоболоза подошел (вернее, подполз) червелицкий-прислужник. Зобеспокоился, замохол руками и бросился бежать к двум своим сотоварищам. Втроем они обсудили сообщение прислужника (выглядело это именно как возбужденное об-

суждение с отчаянной жестикуляцией), после чего поправились... Нет, не к герою. Но поправились они к гарпии — чтобы позвать ее на помощь. Остановились перед ней, размахивая руками и что-то выкрикивая на своем языке — на гарпия не снизошло до просьбы простых стражников и прислужников.

Однако дею было серьезным, и червелицы пошли расскозывать о том, что где-то рядом враг, остопылись своим сорочидом, и наконец, собравшись большой толпой, они поправились через мост, где рядом с храмом обитали червелицые-жрецы, высюа косто этого строения народа. Видимо, жрецы осознали степень угрозы мирному существованию и сказали толпе что-то ободряющее, после чего толпа поманулась обратно через мост, снова к старой гарпии...

Я не знаю, как объяснить то, что на этот раз гарпия "завелась". Другого объяснения, кроме того, что жрецы дали страхом и прислужником свое высочайшее разрешение на привлечение гарпии к операции, я так и не придумал.

Славом, вся толпа плюс гарпия двинулось к Зоку, но не по прямой, о разделившись на несколько групп, перекрывая пути к отступлению по всем направлениям зогонной охоты. И очередную смерть Избранного было предержено... Наверное,

это нельзя назвать "веселой историей" — но именно она запомнилось мне больше всего

## Экран не покажет

В общем-то, можно было бы вспомнить еще немало — и разноазовные гарбухи с озвучкой, когда Зобняко, убив зайчика, вздыхал "Здоров был лорены", о Зак, умирая, восклицал: "Тут надо по-другому!". Можно вспомнить, как у моделины еднаторого бысть оказался там, где должен был бы быть... ну, в общем, совсем не хвост, или как Зак сам у себя воровал деньги и вещи, или как заклинание уменьшения превращало жобу в "материальную точку", у которой по-прежнему летели зеленые планеты...

Но честное слово — все это всеело именно вспоминать, о испролвлять было не сколько менее зобовно. И уж совсем грустно было бы, если бы что-то из перечисленного повеселило не нос и бета-тестеров, о покупатели релиза. Возможно, мы вычитили не все, и у игроков тоже найдется повод улыбнуться, но все-таки: те веселые истории, о которых я рассказывал, ваш экран точно не покажет. И это хорошо. ■



# ОТВЕРЖЕННЫЕ

## ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация  
по игре и вселенной STAR TREK  
на официальном сайте игры  
[www.star-trek.ru](http://www.star-trek.ru)

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта — три Кровавых Сферы, они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоданности и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.

Стремясь предотвратить катастрофу, Федерация Планет направляет лучших офицеров космического флота капитана Циско, командора Ворфа и майора Кире на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы Доминиона, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упустить этот шанс и, усилив джам-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая станция «Дальний Космос-9» вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нарис и командору Ворфу, на первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!

### Командор Ворф

Родился в 2340 на планете Кьюнос, являющейся частью Клингонской империи. В 2346 году вся его семья была уничтожена во время атаки ромулян на форпост Китомар. Юный Ворф был подобран кораблем Федерации и доставлен на Землю.

Ворф учился в Звездной Академии с 2357 по 2361 год, а спустя три года после ее окончания получил назначение на корабль «Энтарпрайз». Через восемь лет он был переведен на космическую станцию «Дальний Космос-9», где возглавил отдел специальных операций. Ворф также является капитаном корабля «Держкий».

Ворф в совершенстве владеет приемами рукопашного боя, и поэтому именно его отправляют на выполнение наиболее опасных миссий, где требуется сила и ловкость.

### Бэт-Лейф

Оружие клинговских воинов, представляющая собой двуручный клинок оригинальной формы. Предназначено для использования в ближнем бою, в руках эксперта превращается в поисatine смертельное оружие.



Фирма «1С»

123026 Москва, а/я 64

Офис продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407

Линия консультаций: (095) 280-1005, Нисе@1c.ru

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin@1c.ru](mailto:admin@1c.ru)

## ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



infinite loop  
НОВЫЕ ИГРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ  
[www.infinite-loop.ru](http://www.infinite-loop.ru)

# ЖЕЛЕЗНОЕ ИНТЕРВЬЮ

## металлоискатель спешит на помощь

Говорят, убийца рано или поздно возвернется на место преступления. Зачем, интересно? Ностальгия мучает?

Я не убил «Железную Стратегию», но вернуться к ней хочется. Но вопрос «зачем?» ответить никак не могу. Для ностальгии рано, для пополнения божого знания — поздно. Наверное, это подсознательное. Есть что-то такое внутри игры, что тянет на себя одеяло и не дает уйти. До бы разобраться, что именно, я решил взять интервью у Олега Костина, руководителя проекта. Интервью мне не помогло, но массу интересных сведений об игре я выяснил.

**Игромания (ИМ):** Расскажите подробнее о вселенной *Porkop* — насколько она велика, как долго, кем и с какой целью создавалась? Насколько я понимаю, это первая фантастическая вселенная из созданных в России, которая была использована для создания компьютерных игр?

**Олег Костин (ОК):** Позвольте в качестве своеобразного эпитафия привести одно высказывание, зонитовское по прямому из форму *Porkop*. Железная Стратегия:

«...Насколько я знаю автору вселенной *Porkop*, он может жить без остановки, описывая свой мир. Но еще никто не дождал до конца этого описания...»

Вообще-то эти слухи имеют под собой кое-какое основание: однажды Никито Скрипкин решил проверить их на практике — в результате вошел покорный слуга дрол глотку три с половиной часа, изложил «бозовую концепцию». Потом у меня сел голос и Никито — с немалым, надо сказать, облегчением — предложил перейти со Sci-Fi на пивно. Точнее дело.

Если говорить серьезно, то «вселенная *Porkop*» — штука довольно объемистая. Более или менее

Владельцы разработчика «Железной Стратегии». Олег Костин, наш собеседник, — третий справа.



подробно проработанная ее часть «зонитов» почти половину нашего руково Млечного Пути и охватывает период от середины XX века до окончания Третьей Войны Лиги. Кое-какие события приходится далеко за пределами этого промежуток времени: некоторые — в будущем, но, по большей части, в историческом (или не очень) прошлом.

Понятно, для того, чтобы «выяснить» такую «историю», потребовалось немало времени. Приблизительно — лет двадцать: первые рисунки и сюжетные наброски, посвященные Лесу (от них, честно говоря, сейчас уже мало что осталось), появились в 81-82 годах — мы делали их для собственного удовольствия вместе со Станиславом Вербеком (он теперь стал взрослым, солидным дяденькой-дизайнером и «детскими играми» больше не занимается).

С тех пор «вселенная» постепенно обростала деталями, подробностями и персонажами — но ее основа удалось построить даже пору-тройку вполне приличных «модулей» для доморощенного варианта настольной RPG, выдержанной в стиле Sci-Fi. Кроме того, у нее появилась псевдонаучная мифо-

логия — так сказать, «легенда о сотворении мира в стиле киберпанк». Кое-что из этих материалов даже просочилось наружу — например, популярное изложение озов космологии и остронам для любителей Sci-Fi («Galaxy»). Насколько мне известно, этот текст до сих пор гуляет по сети — правда, без иллюстраций.

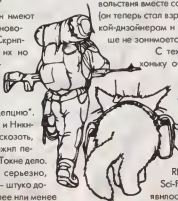
А потом случился *Porkop*. Его появление было, в некотором смысле, неизбежно («...хочешь сделать *Star Wars*? — примерно такой вопрос задавал мне Никито, когда мы еще только-только познакоми-

лись). С самого начала мы стремились создать игру/путешествие/приключение, и готовая «игровая вселенная» пришлось как нельзя более кстати. Разумеется, «локальный сюжет» (он, собственно, и «пронскид» в игре) пришлось изобретать специально — этим мы зонитовались по пору с Никитой, при весьма деятельной поддержке всей остальной команды.

Зонидо «вселенная» получило свое теперешнее название: ведь никого «летящего рогаголки» в ней раньше не было и в помине. То есть — до появления игры «*Porkop* Хроника Империи».

**ИМ:** Вселенная *Porkop*, по всей видимости, очень гибкая и податливая основа, которая позволила бы сделать игру практически любого жанра. Почему был выбран именно action/strategy? Предполагательное кассовость? Личные пристрастия кого-либо из команды разработчиков?

**ОК:** Мне кажется, что на основе любой проработанной «вселенной» можно сделать и оркестр, и квест, и вообще что угодно. Поскольку «вселенная» по определению не может являться каким-то определенным «сюжетом» (или набором «сюжетов»). «Вселенная» — это скорее логическая схема, сводящая к следствиям — или, на худой конец, своего рода «историческая хроника», из которой можно (при наличии должной ловкости и желания) «вылущить» почти лю-



почти побую историю. Скажем, как-то раз (практически по спор) мне пришлось соорудить на основе всех этих технологических кошмаров вполне обычную фэнтези-сказку с магами, чудесами и прочими арками. Как ни странно, получилось вполне прилично (может быть, когда-нибудь и придется пустить эту историю в ход).

Что же касается надписи "action/strategy", изображенной на коробке, то это скорее фигура речи — в самом деле, нельзя же было там не написать что-нибудь вроде "action/3D-shooter/simulator/элементы тактического командования/strategy".

Почему именно такая пестрая смесь? Пожалуй, таково фирменная традиция. Хотя, если честно, "косовость" и "пристрани" тоже принимались во внимание — глупо было бы это отрицать. Но все-таки, в основном это следствие принятой идеологии разработки: по нашему мнению, именно гибридная игровая концепция лучше всего отвечает самой логике развития компьютерных игр.

Логика это очевидно и вполне естественна. Что хочет получить человек, запуская на своей машине игру? За исключением тех случаев, когда игрок специально желает имитировать только некоторый процесс (скажем, как в спортивных играх и некоторых симуляторах), он стремится просто пережить какой-то чудесный или героический сюжет (с собой любимым в главной роли). А для этого нужны:

- красивый и в меру упитанный герой, с которым можно себя отождествить (в классическом стратегиях его как бы не видно, но он все равно подразумевается — Провидец, Владыка и пр.);

- подходящий интерфейс, который по возможности такую самоидентификацию подкрепляет — на "современном



этапе" читай: 3D Action, симулятор или что-то в этом духе;

- специально подобранный сюжет, который маскирует то, что действие идет "не спеша" (до тотальной, неотличимой от реальности симуляции всего и вся дело, к сожалению, доходит пока только в хэно).

А что это значит с точки зрения разработки? А вот что:

- игра должна иметь в своей основе некоторую систему, моделирующую глобальные процессы на игровом поле или уровне. Это и есть стратегия: экономическая, скачочная или любая другая — набор формальных правил, описывающий мир в целом. Попросту говоря, если мир никак не меняется, не воздействует на игрока, не бросает ему вызов — в таком мире неинтересно жить.

- игра обязательно должна включать NPC и специальный интерфейс взаимодействия между ними и игроком. Давно известно, что "короля играет его окружение". Иными словами, если вокруг героя-автора не будет друзей/союзников/зрителей/антагонистов — за-

няться ему будет практически нечем. Кроме того, все эти "окружающие" должны быть достаточно шустрыми, сообразительными и, по возможности, реагировать на действия персонажа более или менее разумным образом.

- игра должна включать автатора (воплощение игрока) и систему управления таким персонажем.

Как легко заметить, "Железная Стратегия" является одной из реализаций подобного подхода.

**ИМ:** Бытует мнение, что продажами своих игр в России денег не заработаете. В связи с этим, "Parkon: Железная Стратегия" рассчитана на наш или прежде всего на зарубежный рынок? Если в большей степени на зарубежный — то проводили ли вы некоторые исследования, выявляющие вкус западного игрока? Ориентировались ли на эти вкусы?

**ОК:** Точной статистикой я, увы, не располагаю (в конце концов, это эпирхия специалистов по маркетингу), но полагаю, что доля продаж в этом утверждении есть. Тем не менее, "Железная Стратегия" не рассчитана на какой-то конкретный рынок — наоборот, мы постарались сделать игру максимально интернациональной.

Понятно, что нам хотелось бы продавать ее и за рубежом тоже (я вообще думаю, что разработчик, который этого не хочет, ни в какой стране мира днем с огнем не отыщешь). Но мы живем именно здесь, и строно было бы игнорировать именно своих соотечественников.

Что касается исследований рынка или





прогнозирование портрета типичного потребителя, то мы, естественно, проводили такие работы и перед запуском проекта, и во время разработки. И, кстати, продолжая заниматься тем же сейчас — это обязательный элемент жизненного цикла игры. Понятно, что мы весьма внимательно относимся к результатам подобных исследований, хотя, сказать по правде, частенько бывает нелегко примирить между собой абсолютно взаимоисключающие требования.

**ИМ:** Железная Стратегия, вне сомнения, полностью оригинальный продукт, но тем не менее — какие игры послужили вам источником вдохновения? Детали каких игр мы можем встретить в ЖС?

**ОК:** Как и положено, есть три источника и три составные части: этого самого вдохновения. Во-первых, это Quake, великий и ужасный; во-вторых, MechWarrior и, в-третьих, C&S и другие RTS.

А вот насчет деталей разговоров особым. Компьютерная игра — это не лоскутное одеяло и не головоломка, которую можно составить из отдельных кусочков. Даже если напрямую заимствовать из других игр те или иные фрагменты, они все равно переплавятся, изменятся в процессе разработки до полной неузнаваемости.

Возьмем для примера классическую схему тактического управления:

- игрок смотрит на поле боя извне (скожем, в изометрической проекции);
- игрок видит отдельные машины/mechs и может с помощью мыши (как правило) наводить их на цель, отдавать приказы, группировать и т.д.

В "Железную Стратегию" можно играть и таким образом, но... посмотрим, что получится:

— игрок смотрит на поле боя извне, но его поле зрения определяется расположением стационарного (бункера) или мобильного центра управления (МЦУ). Причем

этот центр управления можно запросто вывести из строя — для этого достаточно отстрелить ему блок сенсоров (радара, если хотите) или всю башню целиком.

— в любой момент оператор может переключиться на ручное управление любой мощной группой, сохраняя при этом возможность управления ведомыми с помощью меню (набор команд) и целеуказания (на экране своего собственного радар).

То есть в бою можно лопатиться клянчить победу на свою сторону, полагаясь на личную ловкость и сноровку.

— оператор может переключаться между камерами различных центров управления — передавать виртуального себя по цепочке ретрансляторов.

И так далее в том же духе. А в результате изменяется вся манера управления: сложные тактические задачи можно иногда гораздо быстрее решить, переключившись в стратегический режим; а со стратегическими проблемами зачастую куда сподручнее разбираться, самолетно вешающийся в бой.

**ИМ:** Что, по-вашему, служат залогом интересности геймплея ЖС? Жесткий и стремительный экшен, четкий баланс, необходимость быстро принимать решения, сильный, развивающийся на протяжении игры сюжет? Возможно, мощный AI, не дающий игроку расслабиться?

**ОК:** Естественно, мы постарались довести до ума и баланс, и сюжет, и AI. Но все-таки главной изюминкой геймплея является, на мой взгляд, свобода действий. Вы можете играть в "Железную Стратегию" своим собственным способом: как боец, как тактик (squad commander) и даже как стратег. Это не значит, что всю игру легко пройти адом и полерек, полагаясь исключительно на собственные силы (как в обычном 3D Action), или до самой победы отскакиваете в уютном бункере (как это происходит в RTS) — практически любая миссия предполагает постоянную смену ролей.

К примеру, в одной миссии вы появляетесь на свет практически с голыми руками (такие мелочи, как пушка, плазменный винтовка, лазер и ракетная установка, разумеется, не в счет) и должны сами отвоевать для себя бункер, захватить прочие здания, наладить производство и только потом издавать врагам по шее. А на следующий раз вы

получаете готовую, полностью укомплектованную базу, но... вынуждены большую часть времени висеть в МЦУ (мобильный центр управления) над полем боя.

**ИМ:** Кстати, об AI. В разговоре вы упомянули, что он создавался на основе книг по военной доктрине США. Расскажите, пожалуйста, об этом поподробнее.

Каким именно образом использовались книги — были ли в возможности AI заложены описанные там военные хитрости и приемы, либо книги лишь дали общее направление, о развитии идей занимались программисты?

**ОК:** Тут небольшая путаница: "по военной доктрине" создавался не только AI, но и вся модель боевых действий — вплоть до некоторых элементов дизайна и характеристик вербовок. Однако — есть одно "но".

О сколь-нибудь полном и последовательном воплощении всей этой идеологии в целом даже и речи никогда не шло. Дело в том, что военная доктрина — это набор солидных, весьма специальных документов. Они описывают перспективную организацию, принципы строительства, условия применения, финансирования и оснащения вооруженных сил целого государства (конкретных features — то бишь "китностей и приемов" — там немного).

И даже если бы нам каким-то чудом (не иначе) удалось заглянуть все это в игру, что должен был бы в такой ситуации делать злосчастный среднестатистический геймер? Он-то, по большей части, не является профессиональным военным, экономистом или политиком (не говоря уже о том, что для игры ему понадобился бы как минимум Cray).

Так что мы поневоле сосредоточили свои усилия на весьма ограниченном числе некоторых характерных аспектов — так сказать, современные методы ведения боевых действий в популярном изложении. И потому не стоит заниматься самообманом: это игра (впрочем, как и любая другая) относится к настоящей военной доктрине примерно так же, как статья в популярном журнале к добротному учебнику теоретической физики.

**ИМ:** Как вам пришла в голову идея создания юнитов из отдельных частей? Понимаю, что просто взяло и пришло, но не проще ли было сделать несколько стандартных типов юнитов? Не привело ли бы это к более четкой балансировке сил? Каким образом выверился баланс — лишь путем многократного тестирования? Не покажется ли игроком механика геймплея слишком сложной?

**ОК:** В конечном итоге — все оттого же, из военной доктрины США. Хотя на самом деле этот принцип используется уже давно —



обычная конвейерная сборка техники из готовых агрегатов, такие работы проводились еще во времена Первой Мировой. Сейчас во многих странах есть целые семейства боевых и инженерных машин, разработанных на одной и той же базе — обычно это БТР или БМП, иногда используется танковое шасси.

Именно такой подход и был положен в основу движка. Кстати, совсем не потому, что того требовал сюжет — просто именно таким образом было удобнее и логичнее выстроить наш собственный технологический цикл. Естественно, мы могли бы по собственному выбору реализовать любую конструкцию вращающихся: модульную, стандартную или обе сразу (то, собственно, и было сделано — живатные и есть эти самые «несколько стандартных типов юнитов»). Понятно, что мы остановились на более современной и прогрессивной концепции.

С балансом, как ни странно, не была особых проблем. Само собой, его настройка — дела трудные и кропотливые (зато чертовски интересные), но не так страшен черт, каким его малюют.

Начнем с того, что в основе баланса лежат статистические данные: реальные характеристики различных систем вооружений, созданных за последние 50-70 лет в разных странах мира. На основании этих данных с помощью методов, давным-давно разработанных военными специалистами для решения «настоящих» задач, была построена система уравнений (разумеется, с кучей «подгоночных коэффициентов») — она-то и является балансом игры.

Далее, были разработаны специальные программы для тестирования: обстрел неподвижной мишени, парный бой, сражение «стенка на стенку». Некоторые из этих отладочных средств вы можете увидеть и сами: в «Железной Стратегии» есть режим *autobots* — в точности такой же, какой использовался для отладки игры, толь-

ко без специальных числовых и графических указателей (их мы удалили специально — чтобы не портить картинку).

Так вот, в этой схеме никак и нигде не фигурирует разница между составными и стандартными вращающимися — с технологической точки зрения эти случаи совершенно эквивалентны. Более того, для модульных конструкций мы получаем даже некоторый выигрыш. Дело в том, что характеристики таких боевых машин размазаны по «пространству состояний» более равномерно. Оно и понятно: в «Железной Стратегии» счет пахожих, но не тождественных конструкций вращающихся идет не на штуки и не на десятки штук, а на миллионы. Поэтому мы с полным основанием можем считать, что многие характеристики изменяются не дискретно (скачками от модели к модели), а непрерывно — и, соответственно, можно пренебречь многими эффектами дискретизации (кто сам когда-нибудь кодил — знает, какая это головная боль).

По той же самой причине в игре нет жесткого баланса. Иными словами, в ней постоянно не возникают ситуации, когда успех или неуспех миссии напрямую зависит от того, сделал или не сделал игрок какое-то определенное действие — скажем, построил/захватил/исследовал конкретный тип вращающегося и т.п. заморочки в этом же стиле. Так что и по части геймплея мы, в конечном счете, оказались в выигрыше.

**ИМ:** В «ЖС» игроку откроется лишь небольшая часть сюжетной подоплоти игры. Будет ли у интересующихся возможность узнать все полностью? В частности, о связи сюжетных линий «ЖС» и «Parkan», если таковая имеется?

**ОК:** Конечно. На сайте нашей компании ([www.nikita.ru](http://www.nikita.ru), русский раздел, или применим на [www.porkan.ru](http://www.porkan.ru)) есть специальный раздел: там находится связно изложенное описание вселенной Parkan — в основном той ее части, которая имеет отношение к «ЖС». Периодически содержимое этого раздела обновляется и дополняется (иллюстрациями, например).

Что касается сюжетных линий «Parkan. Хроника Империи» и «Parkan. Железная Стратегия», то их связывает в основном единая «игровая вселенная» и, пожалуй, еще сторона, за кото-

рую выступают герои обеих игр — Федерация/Метрополия или, еще точнее, Флот Метрополии. Конечно, мы подумывали о том, чтобы превратить Parkan в традиционный «роман с продолжением» — бесконечно длающаяся история одного и того же персонажа, но потом решили все же заняться историей вселенной в целом. И это вполне логично — в отличие от героя, вселенная может сценаристу-разработчику гораздо больше свободы для маневра.

К тому же [это мое личное мнение] глупо заставлять игрока чувствовать себя кем-то. Мы создаем иллюзорный мир, в котором человек может править именно себе — того, какой он есть или не в жизни, то хотя бы в собственном воображении. Поэтому наши игры «безличны» — героев в них творят сами игроки.

**ИМ:** Как долго создавался движок игры? Планируете ли вы дорабатывать его и использовать в дальнейших проектах (одним из которых, как известно, стал «Софори-Биатлон»)?

**ОК:** Существующее программное ядро и утилиты мы разработали около трех лет. Понятно, что за это время многое его части неоднократно модернизировались и даже частично переписывались.

Это, кстати, вполне естественно — движок, если только он действительно движок, а не просто код какой-то конкретной программы, совершенствуется практически непрерывно.

К настоящему времени на основе программного ядра, разработанного специально для «Parkan. Железная Стратегия», созданы две игры — 3D-шут «Полный улет» (использует в основном систему визуализации движка) и гоночная аркада «Софори-Биатлон». Мы, конечно, планируем и дальше развивать это направление, но о конкретных проектах говорить пока еще рано.

**ИМ:** Несколько слов о планах на будущее касательно «ЖС». Будет ли у нее продолжение; а если решение еще не принято, то от чего она будет зависеть? Если продолжением быть — то в каком виде? Что это будет за игра?

**ОК:** Сама собой, мы все рассчитываем, что вселенная Parkan не прекратит своего существования и после выхода «ЖС». Но, в конечном итоге, все зависит от игроков: как они примут и как они оценят нашу работу.

Если же говорить о продолжении, то в одном вы можете быть уверены совершенно точно: это будет очередная «гибридная игра» — что-нибудь необычное и, я надеюсь, оригинальное. Что именно? Пахивем — увидим.

В конце концов, если все рассказать заранее, то никакого сюрприза не получится. ■





## НОВОСТИ

### Quake3

[www.planetquake.com/nehahra](http://www.planetquake.com/nehahra)

Выпущен первый некоммерческий expansion pack для Q3 под названием Tides of War от команды The Nehahra Project. Четыре карты весом в 7,5 МБ ждут вас на сайте. И, кстати, авторы Tides of War обещают, что это только начало.

★★★

[www.planetquake.com/mrclean](http://www.planetquake.com/mrclean)

Но сайте PlanetQuake вряд ли кто присудит плохой карте наименование "Level of the Week". Abusive Intentions, уровень для Q3 за авторством Mister Clean, по праву заработал это звание. Тимплеиня (четыре на четыре) карта лежит на сайте победителя и ждет лишь одного — пока вы ее скачаете.

★★★

[www.planetquake.com/newmod/newmod.html](http://www.planetquake.com/newmod/newmod.html)

Вы разочарованы отсутствием крюка в Quake 3: Team Arena? Вас не устраивает наличие BFG по уровням? Вам интереснее играть без брони, патронов, оружия и здоровья, шадро раскиданных на кортах? Тогда вам точно нужно скачать Quake 3: Team Arena NewMod. И ни BFG, ни брони... Зато крюк в вашем полном распоряжении!

★★★

[q3zoo.telefragged.com](http://q3zoo.telefragged.com)

Забавный мод ожидает нас с вами, господа кутряки. Модели животных, частично срисованные с настоящих, частично выдуманные, плюс забавные карты, разукрашенные в веселые и, не побоюсь этого слова, дятские цвета. Каждый зверь имеет не только собственную модель, но и биографию. Например, кенгуру Скиппи, которого в детстве обидели так, что к семи годам он стал алкоголиком, а с восьми лет до времени действия мода убил 700 054 человека только за то, что они смеялись над его большими ступнями. Веселый кенгуру. И таких вот колоритных личностей в модификации ожидается порядка десяти. Некоторые модели вы уже можете посмотреть на официальном сайте проекта Quake 3: The Zoo.

★★★

[www.geocities.com/Area51/Yout/7965/switchoroo.html](http://www.geocities.com/Area51/Yout/7965/switchoroo.html)

Готов к использованию весьма интересный мод Switchoroo, действие которого заключается в том, что лю-

## QUAKE III

### GridIron

[www.planetquake.com/gridiron](http://www.planetquake.com/gridiron)

Идея мода очень проста — игра в американский футбол. Две команды (желатель-



Простой, но интересный мод

но не менее трех участников с каждой стороны) играют на специальных картах, снабженных, как и положается, воротами с обеих сторон. В начале каждого раунда по центру карты выпадает мячик. Задача очевидна: схватить мячик и донести его до вражеских ворот, забив, таким образом, гол. Если вы успешно ростреляете, то мячик выпадет и, скорее всего, достанется вражеской команде. Тогда уже они перейдут в наступление и попытаются донести снаряд до ваших ворот.

Основная сложность состоит не в том, чтобы донести мячик, уклоняясь от вражеских ракет (по умолчанию выдают ракет-пулчери), а в том, чтобы не податься искусу и не вступить в схватку. В этом случае вы, скорее всего, потеряете роль форварда и приобретете статус трупца.

Игра весьма интересна — только надо обязательно набрать кучу желющих, ибо местные баты в американском футболе далеко не славы. Конечно, но роль серьезного конкурента традиционным видом тимплея мод не претендует, но борьба за голы, если увлечешься, бросает адреналин в кровь не хуже настоящего футбольного матча.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

### InstaGib

[www.planetquake.com/instogib](http://www.planetquake.com/instogib)

Чтобы прикончить врага быстро и безболезненно — путем стремительного выбивания его мозгов с одного выстрела — вы можете воспользоваться модом InstaGib. В девичестве он звался мутатором и обитал в пансионате под названием Unreal Tournament. Здесь, в КуЗ, он воплотился в виде мода, где игроку вручается "рельс" с 999



Классическая карта для Unreal Tournament. Мало того, что здесь переделаны все карты, так еще и боевые действия происходят в режиме реального времени

патронов, каждое попадание из которой приводит к детальному исходу среди врагов. То есть вам нужно "всего лишь" уметь хорошо целиться и вовремя нажимать на спусковой крючок. Просто (сложно), как тетрис, и столь же увлекательно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

## UNREAL TOURNAMENT

### UT Jail Break (UTJB 102)

[www.dankiki.com](http://www.dankiki.com)

Свершилось! Режим командной игры JailBreak, знакомый нам по Q3, наконец-то добрался и до Unreal Tournament! Идея до-



Общая картина изнутри тюрьмы

ного мода заключается в следующем: убить игрока respawns в "тюрьме", где и остаются до тех самых пор, пока не будут освобождены своими товарищами по команде. Пока эти злые товарищи не пополнили ряды пленников. Главная цель состоит в том, чтобы отпустить в место не столь опасное команду противника в полном составе, убивая по подобной участи свою команду. Первая задача решается путем банального "рестреливания" врагов, вторая — своевременного освобождения боевых товарищей. Когда все противники оказываются в тюрьме

не, ваша команда зарабатывает очко, после чего игроки обеих команд расслабятся на своих базах, и игра продолжится.

JailBreak является, таким образом, одним из наиболее «умных» модов под UT: решающую роль в победе играет не меткая стрельба, но стратегия, сложенная и четкая работа всей команды. В этой связи данный мод можно рекомендовать в первую очередь любителям CTF, а также и вообще всем игрокам, умеющим не только нажимать на спусковой крючок, но и думать.

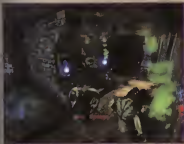
В стандартный комплект UT JailBreak 102 входит 5 вполне игровых уровней: JB-Corset, JB-LavaGiant, JB-LostHalls-R1, JB-Nightmares-R1 и JB-SkullDrudgery. Мод пользуется популярностью, в связи с чем регулярно появляются новые JB-карты.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

## UT JB Map Pack 1

[www.dailiki.com/UT/Bmappack1.zip](http://www.dailiki.com/UT/Bmappack1.zip)

Несмотря на то, что с момента выхода UT JailBreak прошло совсем немного времени, для мода уже успел появиться первый набор уровней — UT JB Map Pack 1. Пак содержит в себе 5 карт, 5 из которых (JB-Niven, JB-



Надо же загрузили нечто интересное!

LavaGiant, JB-DI-100-November, JB-DI-100-Face и JB-DI-100-EternalCove) являются конверсиями стандартных CTF-уровней, а одна — переводным для JB уровнем Dm-Deck16[(JB-Deck16)].

Из двух «остатшихся» уровней (JB-AF-Cobraido-106 и JB-Phasma) последний заслуживает особого внимания. Во-первых, в творчестве JB-Phasma-создан особый антураж: когда в кутузке нобируется, наконец, взорвав игроков плененной команды ревет на куки некая неведомая сирь, но живые и очень хорошие монстры из Unreal, каковой процесс сопровождается душераздирающими криками. Честное слово, эти звуки никого не оставят равнодушным! Во-вторых, время от времени одному из узников предоставляется шанс завоевать себе свободу в «честном» бою с одним из членов команды противника, вооруженным ShockRifle (при этом пленника есть только пистолет). В-третьих,

пленники могут совершить побег: если один из паловших в тюрьму игроков встанет на край имеющейся в кутузке доски, последняя поднимется, после чего другой узник сможет воссоединиться этой доской, чтобы добраться до окна; при этом для открытия оконной решетки необходима помощь третьего (!) игрока, находящегося на свободе. Вышеперечисленное делает процесс игры до JB-Phasma крайне увлекательным и крайне атмосферным.

## Teamplay Tournery Mod (TTM 1.03 build 18)

<http://files.unreal-l.ru/UT/Mods/TTM/>

Жизненно необходимый каждому уважающему себя игроку мод, самоотверженной работы над которым ведут два наших соотечественника: 34s.Pakman (Павел Кириллов) и thnltz (Максим Павлов). TTM предназначен для обеспечения игрокам максимального комфорта при игре в Team Deathmatch и другие. Лучшей рекомендацией данному модоу может служить то обстоятельство, что подавляющее большинство турниров на территории России (а также СНГ) проходят и проходят именно под TTM.

В процессе игры с использованием TTM на экране постоянно присутствует таймер. Таймер (а также прицел) не исчезает и при включении ShowScores, где, помимо всего прочего, игрок теперь может видеть исчерпывающую информацию, касающуюся своих товарищей по команде: количество здоровья, брони, наличие Amplifier'a (в время до окончания его действия), JumpBoots (с числом оставшихся прыжков), невидимости (и время до окончания ее действия), а также оружие, которое держит в руках данный тиммейт. Работает функция статистики: для Q3; подсчитывается эффективность данного конкретного игрока: плюс нанесенные/полученные этим игроком повреждения (damage given/received) для каждого вида оружия.

В TTM реализована возможность использования и настройки звукового Feedback'a, т.е. звуков, которыми сопровождаются попадания в противника и собственные повреждения. Feedback может быть одного из трех типов: Normal (как в оригинальном Q3), QFeedBack2.0 (попадания в бронированного врага дают несколько иной звук) и Hiltones (высота звука сигнализирует о степени повреждения). Последний вариант является наиболее удобным.

Настройки сервера позволяют убирать с уровня те или иные вещи: предметы: Redeemer, Amplifier, Invisibility, HealthVial, Shieldbelt и Big Keg O'Health.

Последние версии мода обзавелись графическим интерфейсом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

бои игрок в любой момент может преклониться на вид от другого игрока. Такой spectator для всех. Сама собой, если человека, которого вы «спекторите», убивают, то вы возвращаетесь в свое тело, мирно вас ожидающее. Если во время «спекторства» кто-то в вас выстрелил, происходит то же самое — душа ваша вновь приходит в тело, а последнее немедленно деловит из стреловашего фот.

★★★

[www.planetquake.com/annihilation](http://www.planetquake.com/annihilation)

Annihilation — это тотальная конверсия Quake 3, действие которой будет разворачиваться в 1940-х годах, во время Второй Мировой войны. Вы сможете выбрать между командами Нацистов и Союзников, влезая в шкуру одного из пяти классов персонажей. Все здорово, конечно, но тема Второй Мировой в последнее время что-то становится избитой. Думаю, куда интересней будет поиграть в старый добрый Team Fortress.

★★★

[www.planetquake.com/mfq3](http://www.planetquake.com/mfq3)

Весьма оригинальная задумка Military Forces Quake 3 (MFQ3) выросла из довольно древних модификаций AirQuake и AirQuake2.

Идея новой тотальной конверсии в следующем: игрок может управлять самолетом, танком, вертолетом и кое-какими еще «юнитами». Занятная штука — помню, немало часов потратил я в свое время в AirQuake. Но есть подозрение, что такой род игры в нашу эру стремительных боев будет неактуален...

★★★

[www.planetquake.com/dioq3/](http://www.planetquake.com/dioq3/)

Зверская идея возникла у создателей проекта Duke it out in Quake: взять до и перенести оригинальные уровни из Duke Nukem 3D в Quake3! Вот так вот взять — и перенести. Как старый ветер



Кто не уносит эту картинку, тому в честь пошлости.

рон "Дюка", могу заметить: правильной дорогой идут товарищи. Только гражданин Джордж Бруссорд из 3D Realms взорвал свое недовольство "незаконным" сливанием карт. Жаба его зово, "Чир ли? Проект, кстати, некоммерческий — поэтому и на диск карты положить не сможем, даже когда они появятся на сайте (пока их там нет). Так что запомнимте диск и через месяцшко кочайте."

## Unreal Tournament

[www.planetunreal.com/infiltration](http://www.planetunreal.com/infiltration)

Разработчики Infiltration уведомляют, что работа над версией модо по номеру 2.85 выполнена уже примерно на 90%. К сожалению, некоторые из заявленных ранее видов оружия (FN P90, например) в данную версию не войдут; авторы обещают их в пачке, что должен быть выпущен следом. Многие виды оружия, знакомые нам по Infiltration 2.80, решено упростить, заменив их новыми. В общем, идеи бурлят, робото клип. Есть, между прочим, информация, что в Infiltration будут включены тонки T-80 и M1A1.

★★★

<http://hygra-connect.com/rusmp.htm>

<http://gribanoff.narod.ru/rbpwal2.zip>

Продолжается работа над удивительным по дерзости отечественным проектом под названием RussianBonusPack, при-



Один Владимир на экране против другого...

званным привести в Unreal Tournament национальный колорит. Выложены новые тематические обои RussianBonusPack wallpaper2. Сороситесь, В.В.Путин с пушкой в руках, разгуливающий по фону Мавзолея, смотрится завораживающе. Не менее пикантическое воздействие на среднего россиянина произведет название некоторых карт BonusPack'a:

CTF-SiberianWatcher,  
DM-ChristmasRedSquare,  
DM-OstankinoFire и DM-Sirscastle.

Ждем-с.

## MultiTeam CTF (MultiCTF 2 beta version 4)

[www.planetunreal.com/multictf/](http://www.planetunreal.com/multictf/)

На фоне шумного "стратегического" JailBreak (см. рядом) мод MultiTeam CTF выглядит веселой безбашенной аркадой, да и является ею



Главное — не забыть, как же в котел

по сути. Эдакий аркадизированный CTF, "CTF наоборот": флаг кого-либо из противников (команд-противников в MultiCTF у вас несколько) необходимо принести с себе на базу (оберегая от подобной участи свой собственный флаг); тем самым вы дотее соответствующей вражеской командой. Как только какая-либо из команд получает определенное количество таких "нехороших" очко, оно теряет шансы на победу. Оставшись единственным претендентом на победу, вы эту самую победу и получаете.

Находясь в полном соответствии с общей "аркадной" концепцией игры, настройки MultiTeam CTF сложны и многообразны, и описать их здесь даже кратче нет никакой возможности. Экспериментируя с настройками, вы можете получить игру со всего одним флагом, и флаги, взрывающиеся с силой Redeemer'a, и многочисленные армии злобных бото-охранников, и чудодейственные флаги, принос которых на свою базу дотев вам полные боекомплект, здоровье, броню и Amplifier.

Напомним, что существуют настройки двух типов: для, что осуществляется из окна Start Practice Session, а также те, что имеют вид мутаторов. Фактически, MultiTeam CTF является целым набором из доброго десятка довольно сильно различающихся между собой игр. Целая вселенная аркады и беспредгроз

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

## CTFM Map Pack 3

<http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planet-unreal/MultiCTF/CTFM-MapPack3.zip>

[www.mpz.ca.uk/ut/ctf/files/ctf4team.zip](http://www.mpz.ca.uk/ut/ctf/files/ctf4team.zip)

Третий по счету набор уровней для MultiCTF включает в себя 7 карт, среди которых присутствуют три CTFM-конверсии стандартных уровней Dm-Deck16]], Dm-Hyper-



Дальше — проща не беспокоит

Bloss и AS-Мазол. Остальные 4 карты (CTFM-Random, CTFM-GlassBang, CTFM-Catapult и CTFM-BurningHot) отличаются большими размерами, характерным для MultiCTF буйством красок и легко изучаемой симметричной структурой. Следует иметь в виду, что карты CTFM-Random и CTFM-GlassBang требуют для своей работы файла CTF4Team.utx, который в сам CTFMMapPack3 почему-то не входит (файл CTF4Team.utx следует взять по вышеуказанной ссылке и поместить в каталог UnrealTournament\Textures).

## QFeedback (QFeedback 2.0)

[www.planetunreal.com/eod/](http://www.planetunreal.com/eod/)

Мутатор, позволяющий слышать при попадании в противника характерные Q3-подобные звуки. Очень полезная и широко применяемая при игре в FFA Deathmatch вещь для командного Deathmatch'a и думаю удобнее использовать мод TIM, речь о котором шла выше). Версия 2.0 отличается от предшественницы наличием при попадании в бронированного врага несколько иного звука, что позволяет стрелку иметь более полную информацию о состоянии мишени.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★

## Dm-Deck16]]+ и Dm-Curse]]+

<http://lamat.bos.ru/>

Новые версии популярных Dm-карт членов известного российского клана Lame Warezity. Карты имеют в точности те же мутаторы, что и оригиналы, отличаются от следних лишь измененными маршрутами ботов. Если вы любите тренироваться с ботами, то наверняка не раз (и притом заслуженно) называли ваших электронных противников разными нехорошими словами. Все более предсказуемы, принципиально не умеют собирать некоторые важные предметы, бегают весьма странными путями и вообще ведут себя как полные идиоты, козакими, в общем-то, и являются. Тем приятно убедиться, что значительная доля ботовеской тупости не приходя им от рождения, но лежит тяжким грузом



Он сзади стреляет

на совести левелмейкеров. Вот чего можно добиться всего лишь посредством грамотного прокладывания ботовских маршрутов:

**Kaprio Dm-Deck16**[+ (автор версии — Shodan[LW])

- боты не падают в кислоту, когда берут нежную снайперку;
- боты умеют спрыгивать на 100-процентную броню;



Во время игры до цели.

- боты не застревают на ShieldBelt'e;
- боты не заклиниваются возле патронов к пулемету;
- боты умеют брать PulseGun;
- после взятия ShieldBelt'a боты идут в телепорт;
- падаясь на одном из лифтов, боты не идут через расположенную между лифтами площадку.

**Kaprio Dm-Curse**[+ (автор версии — Reisch[LW])

- боты умеют брать 50-процентную броню;
- боты не застревают на 3-м этаже лифта.

Данные изменений более чем достаточно, чтобы кардинально переписать весь ход игры с ботами на соответствующих уровнях. От перемены маршрутов бот, разумеется, не становится человеком; тем не менее, тренировка с электронными оппонентами на уровнях **Dm-Deck16**[+ и **Dm-Curse**[+ похожа на игру с Homo Sapiens куда в большей степени, нежели ботоматч на картах оригиналах.

## COUNTER-STRIKE

В конце отбора полезного материала по теме CS был поставлен ребром вопрос: какой материал будет наиболее полезным для любителей жанра? Сложные тим-тактики или же краткое описание трюков (дычек, кемперских мест) с наглядными иллюстрациями? Кваorum редакционных специалистов вынес решительный вердикт: многотомным тим-тактикам место в книге (где они, собственно, и будут — следите за нашими анонсами), а не в сравнительно тонком журнале. Описание же трюков, трюки, от англ. tricks — самое место в разделе Deathmatch, в силу их чрезвычайной полезности при относительно небольшом объеме текста.

Выбрав в качестве фотомодели своего боевого напарника, я отправился на фотоохоту за этими самыми трюками. Все снятые скриншоты попадают на компьютер, так как в полном объеме поместить их в журнал не представлялось возможным. Загружайте и рассматривайте вволю, не забывая сверяться с текстом.

Учтите, что для хорошей, сложной игры вашей команде необходима выполнять ВСЕ трюки, описанные в статье. Например, трюк номер 1 за террористов на карте **cs\_assault** прекрасно сочетается с трюком номер 4, а без него теряет эффективность процентов на сорок. Упущенный 3-й трюк — сила, как говорил сэр Фрэнсис Бэкон, философ и родоначальник английского материализма, который также был не дураком, — убивает в "Контра".

Итак, вот оно, знание.

## CS ASSAULT

### Трюки для "Терроров"

1. Стоя на длинной балочке (рис. 1) над главным входом, вы можете эффективно контролировать все ходы Counter-Terrorist'ов (в дальнейшем — СТ). При этом вы остаетесь незамеченным. СТ, которые убегают с главного ворот, сами подставляют свои затылки под огни. Либо же, пытаясь вас уб-



★★★

[www.unrealfortress.com](http://www.unrealfortress.com)

[www.planetunreal.com/modsquad/](http://www.planetunreal.com/modsquad/)

Известная UT-модификация **Unreal Fortress** (своеобразный аналог Team Fortress) было оценено на сайте **Mod-Squad** в 9,2 балла из 10 возможных. Основания, позволившие поставить Unreal Fortress столь высокий балл, равно как и причины популярности данного мода, являются для меня загадкой.

★★★

[www.tactical-ops.net](http://www.tactical-ops.net)

Не менее знаменитый мод **Tactical Ops** получил звание "Mod of the Year". И вполне заслуженно; в **Tactical Ops** действительно есть во что поиграть и во что посмотреть. Кроме вышеозначенной позиции, в номинации "Best Online Mod" мод занял 3 место. Разработчик **Tactical Ops** выражает поклонником своего творчества искреннюю и глубокую благодарность, обещая трудиться не преклоная рук.

## КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Некогда зоведя целую рубрику под "Клубные новости", о самом сокровище едо миссбобов подраздело и згново в **DeathMatch**, мы решили, наконец, все-таки заняться освещением новостей компьютерного спорта в "Игромании". Перепробовав несколько кандидатур на роль прожектора, мы остановились на чемпионе России и призере турниров международного уровня минстере Полосатом (Polosatyl), который теперь и будет вести "Клубные новости". Лучшую альтернативу Роману придумать сложно, ибо он не только видит мир КуЗ- и УТ-спорта изнутри, являясь одним из ключевых людей российского КуЗ-движения, но и профессионально занимается обзорением происходящих в этом мире событий. Известный каждому каверку сайт Полосатого представляет наиболее оперативные новости с полем виртуального джиадо, подкрепляя их свежеснятыми демками боев.

Само собой, рубрику не может целиком вместить месячное обновление контента [rs.xaos.ru](http://rs.xaos.ru), но наиболее значимые события найдут свое место на бумаге, равно как и наиболее зрелищные и драматичные демки — на нашем компьютере. Если же вы захоти-





**Polosatiy**  
polo@nlp.ru  
http://ps.xaos.ru

## Российское серебро в Голландии

27-28 января в Амстердаме прошел финал самого престижного командного Ку3-турнира — Euro Cup 2. В турнире приняли участие самые именитые команды Европы. Это Quodorena Allstars — очень сильная команда из Швеции, состоящая большей частью из звезд, таких как победитель Сингапурского CPL-турнира — Blue, третьего призера европейского CPL-турнира — Lokemon и еще несколь-



Team 4z in игра.



Unmatched с кубком Euro Cup.

ких сильных тимплейных игроков. Следующая команда — Unmatched из Германии, они заняли второе место на последнем командном турнире, что проходил в Париже. Также участвовали лучшая команда Англии — 4kings — и несложный клан Швеции — evolution. Ну и последней, легкой командой на турнире была наша русская Team 4z, капитаном которой я и являюсь.

Все команды прошли предварительный отбор по Интернету, кроме Team 4z, так как у нас не было возможности играть в Сети — все слышано о качестве российского коннекта.

те почитать о том или ином турнире, драгшество и т.п. более подробно — ступайте на сайт к Попосатому.

Он вас ждет ;)



кость, падающих под обстрелом отников. Когда СТ, разбивая рацию, падает в комнату с мониторами, то вряд ли он разглядит вас в темноте. А вот вы его сможете лицезреть отлично, и он не сразу поймет, откуда его шлюгут свинцом. Если в руках у вас винтовка с оптическим прицелом, то у СТ, выстрелившего нас из-за контейнера, который закрывает задний вход, немного изменится масса тела за счет выбитых мозгов.

2. На ящике [рис. 2] у задней двери вы становитесь почти невидимым для СТ, которые пробираются на базу со стороны ворот. Кемперы в данном месте, желательно иметь при себе 4-6. Обратите внимание на заднюю дверь — войдя в нее, СТ вряд ли вас прозвонит. Но оно при открывании жутко скрипит. Этот противный звук раздается на всю базу, услышав его, не задумываясь, швыряйте грану. После подобной взбучки добить раненого СТ будет несложно.

3. Занимаем позицию перед вентиляционным отверстием [рис. 3] и тем самым создаем серьезную проблему для СТ, имеющего привычку лезть по вентиляции. Вы сможете обильно посыпать его гранатами, покаяв их прямо на месте. Единственное "НО"! Если ваш напорник в этот момент не отгоняет снайперов от главных ворот, вы рискуете приобрести от них лару лишнего дырок в лопате.

4. Занявшись со красным контейнером у главного входа [рис. 4], вы развостыряетесь, как Бэтмен в ночи. А вот темненькие СТ на светлом фоне будут как на ладони. Не упустите следующего: СТ, тихо крадущийся у ближнего к вам бортика, остаются для нас незамеченными. Но если ваш калегал занял ничку с рис. 1, то отчаянные герои, поворотившись прорваться через главные ворота, пополнят коллекцию бесхозных лушек на уроне.

5. Начинющего игрока можно посадить кемперить здесь [рис. 5]. Обратите внима-

ние; вы заметите СТ раньше, чем он вас. Главное тут — зоркость: новости прилетают любимого АК-47 на место, откуда появится СТ, и, зова дев первый темный гисель, стремительно на жать на курок. "Капаш" здесь будет лучшим оружием, так как продырявит угол и лопзущего за ним СТ.

6. Предположим, вошего друга уграхали в вентиляции — тогда непишшим будет занять угол в комнате с мониторами [рис. 6] и прицеливаться чуть ниже решетки. Если особо не зевать, то СТ долетит до пола в очень плохом состоянии здоровья. В случае, если злостный враг догадался кинуть вспышку, через секунду начинайте полить, смещая прицел еще ниже. При удачном стечении обстоятельств вы сможете лопануть АК на, скажем, M16.

7. Попасть на память над задней дверью [рис. 7] можно, прыгнув на крепкие лени соратника. Неподготовленный человек не увернется кинуть на этот фокус, и вы редко кто смотрит вверх, используя задний вход. После однократной смерти враг смекнет, что к чему, и в следующий раз превратит в решето скрывающуюся стенку, изображая лодкову "на счастье". Так что не рекомендую уклоняться этим трюком.

8. Для непосвященных — рассказываю: На базе есть камеры [рис. 8] наружного наблюдения. Если играть небольшой командой, то хорошо бы знать, с какой именно стороны лобовали СТ. Так что не ленитесь лезть раз поглазеть в мониторы.



## Трюки для "Ментов"

А вот тут, уважаемые СТ, я вас не порадо-ую. Можно было бы рассказать, где, как и с чем удобнее нырять, но зочем вам это? Умные Тэноют, что время на их стороне, и не выискут носа из своих нор. Полезно будет заранее оценить все позиции Т через каме-



ры, которые те любезно разместили у себя на базе, не забыв повесить мониторы в вашей машине (рис. 9). В общем, вам предстоит всецельно изощряться и выкуривать громостно завоющих чемпионов. Не зря же коротко называется Assault.

## DE DUST Трикс для "Ментов"

1. Заревь в углу (рис. 1) вы спокойно сможете нарезать порочку халважных фэгов. Т, выбегая из коридора, обычно риктит в противоположную от вас сторону. Но если вас засекли в момент "ныканья", то вы сами станете легкой добычей.

2. С помощью напорнико вы вскоробитесь на ящики (рис. 2) до последнего момента будете оставаться невидимым для Т, выбегающих из прохода (вооружайтесь 2-1 или Desert Eagle).

3. Камперить длинный коридор (рис. 3) должен опытный снайпер. В его оптическом прицеле будет видно вся основная перестрелка, происходящая в Т-образном коридоре. Ему предстоит ласко подстреливать Т и еще более ласко отодвинуть перекрестье прицела от затылков СТ.

4. Добраться сюда (рис. 4) можно без ласторонней помощи. Далеко не лучший трикс, но все же запомните его — ведь Т в бомбой в зубок, заведя bomb place, может от радости вас прозевать.

5. За ящиком (рис. 5) вы создадите серьезную проблему для Т, как правило, ожидающих атаку с прохода. Обратите внимание на то, что длинный ствол будет торчать из заваженного укрытия, как плимметровый транспарант с надписью: "вот он я, сижу тут и жду пенку". Держите его, как козлазано на рикунке, или же покупайте пушку с коротким стволом (о можно и шотган взять). Для того, чтобы добраться до этой нычки рончите Т, необходимо бежать от респонно с ножом (так быстрее).

6. Милое местечко (рис. 6) для начинающего кампера! Если затылок такого же начинающего Т, который не ориентируется по карте, окажется перед вами, то грех упустить столь легкий фэг.

7. Тут все онологичны с рис. 6. Вы полностью дерите проход (рис. 7) к bomb place, расположенный рядом с вашим респонном. Т, выбегающие из прохода (рядом с воротами), будут единственными, кто

сможет замочить вас. Остальные же, если вы проявите росторолность, только успеют постфактум поинтересоваться — откуда же их продрывили?

8. У затылочки (рис. 8, 9) хорошо использовать в паре с верным товарищем. Осторожно лобрирующийся к bomb place Т обязательно окажется слиной к одному из вас. И пока кто-то выступит в огмилу футучного миса, другой сделает врагу имплантацию нескольких грамм свинца.

10. Тут (рис. 10) вы будете чувствовать себя пауком на паутине. Беспечные Т, который сможет сюда добраться, обычно предложит, будто ему ничто не угрожает. Как только он начнет ставить бомбу, выпрыгивайте на своей засады и кончатся мерзавца. Ментус Т может зойти со старцы моста (с той стороны, куда смотрит ваша слина) и остаться в невзраках вас.



Играя на данной карте, я заметил странную тенденцию. СТ, которые могут атаковать затылки в щели и там ожидать гостей, почему-то сами зоятся встречать их халвабом-со-лю. А я респонно считаю необходимым поведать в этих местах для Т.

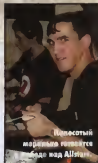
## Трикс для "Терроров"

1. Таким образом (рис. 11) сомне шустрые СТ окажутся под перекрестным огнем. Совет для СТ: выбегайте по двел



## ИГОРМАНЬ DEATHMATCH

Теперь немного о турнире. Действие проходило в одном из голландских отелей. В первый день были игры по системе "каждый с каждым"; к вечеру из турнира вылетели 4kings и evolution,



а немцы из Unmatched вышли сразу в финал. На следующий день нам (Team 42) предстояло играть за выход в финал с командой Allstars. Это было одно из самых драматичных игр на турнире. Она чем-то напоминала финал августовского командного турнира в Англии — тогда мы (Team Russia) выиграли в финале у сборной Швеции со счетом 2:0. Но этот раз финальный счет был похожим — 3:1, но как же тяжело досталось эта победа!

В первом матче, за минуту до конца игры, наша команда имела преимущество в один фэг перед шведами — мы просто остались в одной из халн для обороны, и где-то за 10 секунд до конца туда влетели все четыре шведа... Один из них немедленно пагуб под плотным огнем, но под ним же случайно лап боец из нашей команды. В итоге первая игра была выиграна с разрывом в один фэг. Следующая игра на карте q3dm6map была чистой копией одной из финальных игр на чемпионате в Англии. У шведов на этой карте доминирует тактика с использованием мощной атаки всего лишь от одного игрока — Blue, но зато как он эту тактику использует! Он оседает на территории с рейганом, никак к себе не подпуская и успевает ронять всех врагов, находящихся поблизости.

В нашей команде имело место оперативное совещание о том, как нейтрализовать Blue; в итоге было решено доверить мне соперничество с Blue за рейган, и это сработало — Blue был выбит из седла, а мы выиграли эту карту у шведов. Счет стал 2:0, что, по сути, означало победу. Иро на следующих картах была сумбурна и ничем особо не запомнилась. Мы контролировали одну, затем снова выиграли, и наша команда вышла в финал. Описывать финальные игры не стоит: немцы победили три раза подряд, хотя и с небольшим отрывом, и стали чемпионами Европы. Россиянам на этот раз досталось всего лишь "серебро".

Избранные деяния с чемпионатом вы можете взять на нашем комплекте.

## Fatality + 0 = победа

В Америке завершился крупный командный турнир 2x2 — **Lansanity**. Выиграл пара квотеров, известных по всем меридианам, и пороллелам. Первый — **Fatality**, претендующий на звание лучшего в мире (и не зря претендующий). Ну а второй, **Zero4** — победитель последнего GPL-турнира в Америке, где он выиграл \$25000. **Lansanity** завершился со следующими результатами:

- 1 место — **clan Kapital (Fatality + Zero4)**
- 2 место — **Team Abuse (pureluck, lantern)**
- 3 место — **Team Canine (moonshine, burn)**

## Турнир в городе шахтеров

Немного новостей с попой **Unreal Tournament**: завершился довольно представительный турнир в Днепропетровске — **UT XXI Century**. Турнир проходил сразу в двух номинациях — дуэльной и командной 2 на 2. Собирались в основном сильнейшие игроки СНГ, не приехав только лучший на данный момент игрок из нашей команды — **4z-Devil**. В дуэлях выиграл другой москвич «отец» — **NT.Fess** (ан же, кстати, выиграл недавно на дуэльном чемпионате **Big Ural Open**, проходившем в Питере. **Big Ural** — это название клуба). А в командном зачете победили одеситы — пара **Serj** и **AxeinHell**. Хотя пара, занявшая второе место (это **NT.Fess** и **NT.Bullet**), не хватило всего нескольких фраз.

## Баталии в США

Чем всегда отличались американцы от нас, так это организованностью и четким подходом к любимому делу, будь то Квейк или производство попкорна. Смастерили они какое-то время назад тимплебную лигу, и сейчас она живет и процветает. Совсем недавно завершился четвертый ее сезон, и на этот раз ребята из клана **Kapitol** доказали, что они — сильнейшие. В финале они изрядно обыграли другую несложно американскую команду — **Team Canine**, за которую, кстати, играют наш соотечественник **K9-Moonshine**. А третье место досталось команде **Stickmans**.

В рамках турнира также проходил дуэльный соревнование. В отсутствие одного из лучших игроков мира — **Fatality** — практически без проблем победили его юний (порно всего 15 лет) одноклассов **cksczt**, в финале обыгравший **mojo**. ■

2. Здесь (рис. 12) вы организуете надежное прикрытие напарником с рис. 11. Заведя на горизонте темную тьму СТ, вы можете попытаться сделать в ней глаза, а хозяину этого овсян потом потребуются некоторые время для выхода на огневую позицию.

3. В принципе, данная мышка (рис. 13) подобна позиции с рис. 12. На тут вы сможете дать огневую поддержку ребятам с рис. 11 в случае массового нашествия СТ.

4. Такой финиш (рис. 14) прокатывает почти всегда. Главное — не высовываться сразу! Если друзья, подсадив вас туда, смогут сачку отойти чуть ближе к собственной базе. СТ — это не такое бегство, как истинное, скорее всего в пылу боя они сосредото-

чатся на отступающих и не обратят на вас внимания. В нужный момент вы вылезете из своего укрытия и напугаете свинцом ничего не подозревающих СТ. (Же так не исповедовать этот трюк для прикрытия Т с рис. 15).

5. Отличное место (рис. 15) — вас не увидит даже снайпер в дальнем конце тоннеля. Вы можете спокойно подждать, пока СТ не дойдут поближе, и получите удовольствие, что бы бить наверняка.



Прочли? Где же сила, спросите вы. Я скажу. Поднимите руку вверх и постучите по черной коробке. Слышите звук? Сила — это вот там. ■

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ МОСКВЫ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
1 Гигатерц	Николья Красносельская, д.32	Красносельская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 маш.)
Poligon-1	ул. Студенческая д.31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Kb
Poligon-2	ул. Можаевская, д.3	Университет	930-22-40	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Kb
Poligon-4	7-я Парковая, д. 15, стр.2	Перовская	164-05-60	<a href="http://www.poligon.ru">www.poligon.ru</a>	Celeron 500 (35 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Kb
ХАМОК	Плющиха, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Atlan 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин)
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Смоленская	269-86-29	—	Celeron 300-600 (40 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstrolaVisto	Лаврушинский пер., 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	<a href="http://www.astrolavisto.ru">www.astrolavisto.ru</a>	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет: 1Mb
AstrolaVisto 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	<a href="http://www.astrolavisto.ru">www.astrolavisto.ru</a>	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR + STB Voodoo3, Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бобушинская	186-36-50	<a href="http://www.battleaxe.ru">www.battleaxe.ru</a>	PIII-667, 128 RAM (24 маш.), Celeron 500, 64 RAM (6 маш.), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb
CTF Club	Чернышевского, д. 15	Аэропорт	152-57-63	<a href="http://www.ctf-club.ru">www.ctf-club.ru</a>	AMD K6-2 500, P-III 450 + Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3, PIII-500 (40 машин), TNT2-Lite и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Delirium Tremens	Герасимо Куркина, д.30, стр.1	Пioneрская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 + TNT2
Deeptown	Ефремова, д.7 (в здании Интернет-кофе)	Фрунзенская	257-26-77	<a href="http://www.deeptown-cafe.ru">www.deeptown-cafe.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 + TNT2
Game City	Вятская, д.27	Сокольническая	285-09-23	<a href="http://www.gamecity.ru">www.gamecity.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 + TNT2
in-Station	Новосущеский перулок, д.6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	<a href="http://in-station.formaza.ru">http://in-station.formaza.ru</a>	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 + TNT2
Nirvana	Родствененко, 29	Лубянка, Клязьминский, Охотный Ряд	208-57-94	<a href="http://www.nirvana.ru">www.nirvana.ru</a>	PIII-500 (38 маш.), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Родылевская 11/5, стр. 1	Красносельская	205-04-68	—	PIII-667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы.

Сколько в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуются в "Компьютерные клубы России"). Внимательно читайте компьютерные клубы. Если вы хотите в клубе не просто играть, а еще и получить на сайте [arck@igromania.ru](mailto:arck@igromania.ru) и сообщить о себе. Мы бы были благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (программы, документация компьютеров, вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в список. Заранее спасибо. ■

## НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Леонид "WildRussian" Ахилин ([leonidus\\_a@usa.net](mailto:leonidus_a@usa.net)),  
Святослав Торник ([tarick@igromania.ru](mailto:tarick@igromania.ru)), Денис Гипос ([spider@tushino.com](mailto:spider@tushino.com)),  
Doctor ([rod@igromania.ru](mailto:rod@igromania.ru)), роздел "Клубные новости" — Polosaty ([polo@nir.ru](mailto:polo@nir.ru)).

# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07  
1C@1C.ru, www.1c.ru

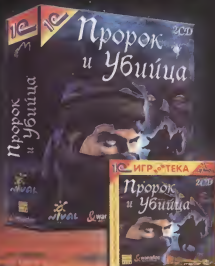
## Пророк и Убийца

КРЕПКИЙ КОКТЕЙЛЬ  
ИЗ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, СРАЖЕНИЙ И ЗАГАДОК

Над знойными пустынями земли Святой кипит война уже пятнадцать раз по десять лет. Арабы, иудеи, христиане живут мечтой о городе, где нет халифов, ненависти, мести. Неверный путь пророк Симон несчастным указал в великий город-миф и погубил в пустыне раскаленной.

И был среди обманутых прославленный воитель. И было на песке начертано: идет воитель, клятву дав убить пророка.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК  
ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК



wanadoo  
www.wanadoo.ru

travel  
tribe

nival  
INTERNET

www.nival.com



**ДМИТРИЙ ГОРЯЧЕВ**  
hot-line@igromania.ru



**У меня на панели, где находится время, уровень громкости и т.д., появилась программа, которая при включении компьютера ползет в Сеть, т.е. пытается ползти (выводит окно удаленного доступа). Как мне с этой панели убрать эту программу? В установке и удалении программ ее нет, а закрывается она только до следующего включения системы.**



**Сам не раз сталкивался с подобной проблемой, и примерно понимаю, что вы чувствуете. Что за дурацкая манера — любая мало-мальски полезная (или бесполезная) программка так и норовит если не сама запуститься, так хоть своего агента пропихнуть. Вот и сидят они потом в System Tray (именно так это место называется) и преданно на нас смотрят.**

Рекомендации такие. Для начала покопаться в настройках программы. Если у программистов, которые ее сваяли, руки растут из правильного места, они должны были сделать где-нибудь в углке маленький флажок с надписью типа "Load on startup". Если такого не имеется, то стоит посмотреть в меню "Пуск — Программы — Автозагрузка", где может оказаться ярлычок этой злопачесной программки, и беспощадно с ним расправиться. Если и там ничего нет, то придется лезть в реестр (в окошке "Пуск — Выполнить" наберите "regedit"). Там надо поискать запись HKEY\_CURRENT\_USER — Software — Microsoft — Windows — CurrentVersion — Run.

Если вы обнаружите в подобном ключе ненужную программу, то этот ключ имеет смысл стереть. Но не забудьте перед тем решительным действием сделать резервную копию реестра — это файлы User.dat и System.dat в виндузавой папке. Береженого бог бережет.



**У меня дисплей ViewSonic 17PS на ATI Graphics Pro Turbo PCI (2Mb) + Voodoo2 (8Mb). Меня интересует, что может выйти из строя (монитор или ускоритель), если в, к примеру, в настройках своего Voodoo2 все частоты поменять на максимально допустимые: до 800х600 — 120Гц, 1024х768 — 85Гц?**



В данном случае программными средствами вывести из строя железо невозможно в принципе. Было бы это иначе, дядя Билл давно бы уже разорился и подработывал где-нибудь дворником на полставки. Можете смело ставить любые сверхвысокие частоты — максимум неприятностей, которые могут от этого произойти, заключаются в некорректной работе монитора. Это сразу бросится в глаза — на экране вместо милой сердцу панели задач и ненапряжного рабочего стопа вы увидите пугающие разноцветные полосы. Если такая картина вас по какой-либо причине не устраивает и через 15 секунд статус-кво не восстановится сам собой, то не отчаивайтесь. Надо всего лишь перегрузить "Форточку" в режиме safe mode (для чего рекомендуется усильно нажимать кнопку F8 при загрузке) и выставить рабочую частоту и разрешение.

Если же ваш вопрос касался частоты работы Voodoo2 в играх — рекомендации остаются в силе. К тому же многие игры частенько сами определяют частоту обновления в соответствии с параметрами монитора.



**Что такое "RAID"?**



Для людей, далеких от компьютеров, могу сказать: "RAID — тараканов напаван!". Да и близкий к компьютеру обычный юзер за всю свою

догугу жизнь не факт что встретится с RAID'ом; а встретившись, не поймет, как ему повезло. Вообще-то, про RAID можно написать целую отдельную статью, но вкратце дело обстоит следующим образом.

RAID — это аббревиатура от Redundant Array of Independent (или Inexpensive) Disks, что означает "избыточный массив независимых (или недорогих) дисков". Из названия можно сделать грубокомысленный вывод, что кому-то понадобилось взять кучу винчестеров и сплести их вместе. По сути, так оно и есть. Идея тут такая: оказывается, объединяя в массив несколько небольших и/или дешевых винтов, можно получить систему, превосходящую по объему, скорости работы и надежности самые дорогие дисководы. Вдобавок ко всему такая система с точки зрения компьютера выглядит как един-единственный дисковод.

С объемом, я думаю, все понятно: чем больше дисков, тем, разумеется, больше объем. Увеличение скорости достигается за счет того, что информация разбивается на блоки и каждый блок пишется на свой винчестер, причем это происходит параллельно. Считываются данные точно так же, и, следовательно, если у нас N дисков, то за один цикл записи/чтения можно, теоретически, записать/считать в N раз больше информации, чем на одном винчестере. На деле скорость несколько меньше, ибо в дело вступают третьи достоинства — надежность. А она достигается за счет всяких разных видов защитного кодирования; самый простой и популярный из них заключается в простом дублировании данных, когда половина дискового пространства используется для хранения копии информации.



**Как соединить два компа витой парой, и можно ли это вообще сделать?**



Можно, и еще как. Правда, обычный кабель тут не подойдет, он предназначен для соединения компьютера с хабом. Надо соорудить так называемый кросс-кабель, а для этого придется немного потрудиться.

Берете кусок кабеля метра полтора, пару коннекторов RJ-45, вооружаетесь специальными тисками или, на худой конец, отверткой и молотком, и читаете дальнейшие инструкции.



Кабель типа "витая пара" может быть как четырех-, так и восьмипроводной.

Вот пример разводки для четырехпроводного кабеля: 1-3, 2-6, 3-1, 6-2. То есть берете провод и коннекторы; с одной стороны проводок вставляете в первый контакт коннектора, а с другой стороны — в третий контакт уже соответствующего другого коннектора. Далее с одной стороны — во второй контакт, с другой — в шестой, и так далее.

А для восьмипроводного кабеля могу привести две разводки:

1-3, 2-6, 3-1, 4-4, 5-5, 6-2, 7-7, 8-8;  
1-3, 2-6, 3-1, 4-7, 5-8, 6-2, 7-4, 8-5.

После того как встали все проводки на свои места, берете заготовленные инструменты и обжимаете все это дело. Далее возитесь с истрайками сети, и вот ваши два компьютера уже не разлей вода.



**Именно невозможно купить оптический мышь, не знаю, стоит ли...**



Да, оптические мышки сейчас становятся все более популярными, да и цены на них уже не так далеки от народа.

Поясно: главное отличие таких мышей от их обычных собратьев заключается в том, что в них почти отсутствуют движущиеся механические части вроде шарика и валов. А отсюда мы имеем поразительно долговечность девайса. Не один коврик сотрется в пыль, прежде чем мышка уйдет на пенсию.

Для определения направления и скорости движения этих грызунов в них устанавливают оптопары, испускающие световой поток. Раньше для работы таким мышкам требовался специальный коврик, покрытый рисунком в виде мелкой сетки. Линии сетки как бы играли роль зубчатых колес обычных мышей, прерывая световой поток и позволяя мышке определить его своим местонахождением.

Еще следует сказать, что оптомышка имеет очень высокую точность позиционирования, а если она еще имеет USB-интерфейс и, следовательно, высокую скорость реакции, то это, вне сомнений, лучший выбор Зоядлого Кваскера.

Самой известной (да и, наверно, самой дорогой) оптической мышью всех времен и народов я бы назвал Microsoft IntelliMouse Explorer. Этот был первая мышка, которая не нуждается в специаль-

ном коврике и вообще может работать почти на любой поверхности (лишь бы она не была абсолютно гладкой и отражающей). В ней установлен более сложный оптический датчик. По сути дело, это просто маленькая цифровая камера, которая делает полторы тысячи снимков поверхности под мышкой, а затем специальный чип анализирует эти "фотографии" и таким образом узнает координаты девайса.



**Нашел в прайсе дешевый модем, на друг сказал, что это софтовый и брать не стоит. Что такое "софтовый" модем?**



Эх, кабы не цена... 60-70 вечнозеленых за это хвостатое устройство, согласен, многовато. К счастью, другие производители тоже не зевают, и сейчас можно закупить оптический мышь, например, Genius, долларов эдак за 25. Так что берите, не пожалее.

Изначально название "Софтмодем" (программный модем) относилось к модему фирмы Digicom. Сейчас этим термином обобщено (хотя и не совсем точно) называют любую модель, чья функция которого выполняется программой, установленной на ПК. Характерной чертой таких модемов является довольно низкая цена — за счет экономии на аппаратной базе. Обычно в них отсутствуют чип ОЗУ и контроллер, функции которого выполняет программно. К плюсам такой технологии можно причислить низкую стоимость девайса и потенциальную возможность обновлять и улучшать работу модема простой заменой программы, его поддерживающей. Запускаете Setup и имеете новую версию модема. Красота!

На мечах теории и практики, как это обычно бывает, прорыта широкая траншея глубиной в пропасть. Производители модемов не торопятся выслать обновленные версии программного обеспечения, а если и выслывают, то преимущественно латчи, исправляющие ошибки в старой версии. Ситуация с ценой тоже неоднозначная — сейчас появилось множество недорогих аппаратных модемов на основе чипов Rockwell, которые всего долларов на 10 дороже своих неполноценных софтовых собратьев. И самый жирный минус — требованию, предъявляемые такими модемами к системе. На сегодняшний день даже для

самых слабеньких представителей рода "софтмодемов" будет необходим компьютер не ниже Pentium 200, а на процессорах семейства Cyrix 6x86 или Media 6X (а скорее всего, и на WinChip) это чудо просто не заработает. К тому же, программа — она программа и есть. В момент активной работы модема параллельно работающие приложения могут тормозить, софтверная часть модема может элементарно зависнуть или просто сбиться... В общем, оно вам надо? Прислушайтесь к совету друга и купите нормальный модем.



**Недавно прикупил новый системный блок, а через неделю у него начал тарыхать вентилятор в блоке питания. Что делать?**



Да были знакомая ситуация. Приятного мало, когда при включении ненаглядного питомца вместо ласкового и нежного сопения вы слышите устрашающий рык. Частенько такое случается со старыми блоками, но иногда и новые начинают капризничать — особенно если стоят в пыльном или холодном помещении.

Итак, если есть шум, значит — есть вибрация, есть вибрация, значит — есть трение. А с трением как бороться? Правильно, надо все смазать.

Делается это так. Развинчиваете корпус и снимаете блок питания. Аккуратно его раскрываете и заглядываете внутрь. Такая процедура полезна еще тем, что можно засоду дуть пыль, которая, как известно, в блоках питания размножается бешеными темпами. Выкручиваете вентилятор и аккуратно оботрите его наклейку. Под эту наклейку найдется небольшое отверстие — вот туда-то и надо пролить пару капелек машинного масла или чего-нибудь подобного. После этого присобачьте наклейку обратно и соберите блок питания. Вставьте его в системный блок, включайте и — наслаждайтесь тишиной.

Помимо вентилятора в блоке питания, может тарыхать вентилятор кулера на процессоре. Принцип борьбы с этим явлением такой же: надо засоду вентилятора, слегка приподнять наклейку и капнуть под нее немного масла. Вот и все. Только помните: самостоятельно разбирая блок питания, вы тем самым снимаете его с гарантии. ■



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дядя Федор  
fedor@igramania.ru

## Все на панели! Жидко-кристаллическую...

Жизнь без мечты — не жизнь. Пренесое разоблачение олимпиадистов и нытиков, потерявших Надежду. Не какую-то определенную Надежду, в джинсах там или в зелененькой кофточке, а ту самую "Надежду с большой буквы", веру в будущее, в нечто, что даст силы жить и радоваться каждому новому дню.

Это удивительное чувство, буквально "за ток", "за спасибо" и "за здорово живешь", дарит нам маркетинговое агентство DisplaySearch. По результатам последнего исследования, буквально в "ближайшее время" стремительным домкратом рухнет цена на LCD-панели. Такая вот весьма приятная для покупателей тенденция обещает продолжаться весь 2001 год. Ну чем не алкалассис, предсказаний Нострадамусом? К черту пробы ЭЛТ-мониторов, мы наш, мы новый мир построим! Телеры есть причина верить, надеяться, в каждое утро, отрывая от колледжора листочек, мечтать о приобретении нового, красивого, как Аполлон, жидкокристаллического монитора.

Если кому-то любопытны обоснования сделанного DisplaySearch заявления, то их есть у меня. Причина проста — предложение превышает спрос. То есть денег много, и их собираются наклепать еще больше, о вот покупателей малоовато. Не идет зверь на пот, его цена кусает...

## Не опасайтесь подделок

В мире истинных ценностей произошёл внеочередной крах. На этот раз рухнули босни Крыловы, которые сочиняли нам компания Sony. Ее супер-дуплер-мега-комбо-турбо-приставка PlayStation 2, умеющая метко "наводить баллистические ракеты", обладающая "невероятной сверхпроизводительностью" и "революционными, уникальными технологиями", была... Ну, в общем, ослозерно она совсем. Девичество SPS2 пинжили французские разработчики (Воск Пулкин, Иван Пет-

ров и Варфоломей Елизирович Словянский). Это ушлые господа взяли и **выпустили в свет эмулятор Sony PlayStation 2**.

Пока юное дитяще, названное в честь эталона "Melter PSX 2", умеет демонстрировать только одну игрушку — Ridge Racer V, но и этого вполне достаточно. Требования, налагаемые на компьютер, несколько высоки — PIII 700MHz, 256 RAM, DVD и 800Mb на винте. Теоретически, такая точность уже должна иметься у всякого хардкорного геймера — игры нынче жаждут до ресурсов. В любом случае, алгредой да необходимой конфигурацией всяко будет меньше стоить, нежели лагулка целой приставки. Если вы заинтересовались, то по адресу [www.multimania.com/melter/](http://www.multimania.com/melter/) можно скачать альфа-версию. Я лично опробовал и могу со всей ответственностью официально заявить: "РАБОТАЕТ!".

## Как его ни назовите, все равно не поплывет...

Все-таки нравится мне оптимизм компании VIA. Несмотря на ставшую уже признанным брендом тормозность ее процессоров, она все еще продолжает изобретать какие-то там прикольные инновации.



На пропадающей сейчас выставке "Platform Conference" был продемонстрирован (от слова "монстр") новый, как всегда "очень персепективный" процессор Cytrix III с ядром M2202. Я уже ловоствовал об особенностях нового ядра от VIA, поэтому, кротенко то, ограничусь сводкой сравнительной производительности — см. рядом расположенную табличку.

Samuel 600	21.4	52.8	2628
Seron 600	24	86.6	3998

Нодо отметить, что чип тестировался в ларе с чипсетом KLE133, весьма дешевом (и столь же производительном) решении от VIA. Отмеченная мною особенность заключалась в наличии на материнской плате встроенной графики Trident 9880 (о я-то думаю, они скончались давно) и отсутствии поддержки внешнего AGP-видео.

Видели рекламу "Клиники Дед Мороза"? Там еще один из дебинов, луская слюну и неумело тиская в руках системный блок, полочет: "крутые призы...". Так вот, я от всей души желаю ему найти в этом системном блоке Cytrix III и материнку на KLE133. А вообще, давно пора смертную казнь за плохую рекламу вводить...

## Симбиоз

Ух ты, ух ты! Чего топить не случается в сумосшедшем мире приставок! Вы, к примеру, знаете, что консоль Dreamcast колонии Sega проиграла войну платформ и была разрознена насмерть PlayStation 2 от Sony? А факт пичной финансовой трагедии директоров и всех разработчиков погибшей консоли вам известен?

Sega в данный момент находится в глубокой ж... простите, в глубокой лечоли. Но и из этого сложного положения, как оказывается, есть выход. Умные люди предложили вместо лохорон устроить масштабирование и консерию. То есть **начать выпуск Dreamcast в виде встраиваемого набора микросхем**. Получится дешево, сердито, а самое главное — применимо. Как пример будущего продукта, можно предположить выпуск недорогой PCI-платы, позволяющей играть в дрилкастовые игры на PC или Mac.

Основываясь на здравом смысле и, очевидно, обладая некоторой конфиденциальной информацией, сайт Games.com сообщил о поддержке игр для Dreamcast в будущей консоли Microsoft Xbox. Несмотря на то, что MS и Sega отказались комментировать это заявление, есть очень большая вероятность, что **вариант Xbox+Dreamcast будет продемонстрирован на Tokyo Game Show 30-го марта этого года**.

## NV20 кусается

Печально, но, похоже, Nvidia, совсем без конкурентов, вовсе не собирается раздовать новые видюхи бесплатно. Нежоразки, моти бы и поделиться прибылями с другими...

Из абсолютно неофициальных, андеграундных источников стала известно **предпологаемая цена плат**, построенных на чипе NV20. В принципе, это skulle копеек, 635-700 долларов. И это притом, что ранее верхний предел устанавливался в 500 зеленых. Отчетливо заметен взлет верхней планки ценового диапазона hi-end ускорителей. Но зоре палиганизации самые крутые платы, только-только появившиеся на рынке, стоят минимум 300-400 баксов. Nvidia, как всегда, шогает перед планкой всея. И уж точно впереди основной массы геймеров.

Теперь неумидум геймерам придется решать сложную, почти галлетавскую дилемму — купить хороший компьютер или же потратить все сбережения на одну, но очень крутую видеоплату. Любопытна все-таки, стоит ли новинка таких денег и как так они лорбулила NV20, что смогли встроиться в ее Xbox, не падая до небес себестоимостью?

## А что если кнопку Power совместить с пробелом?

Желание быть оригинальным, стремление изничтожить серийный штамп "как все", неприятие всякого рода клише и стандартов — вот все благодарная причина делать глупости. Про мышку для ноги слышали? А про новый системный блок в виде швейцарской машинки "Зингер" производства 1906 года? Эти оригинальные нуде уже отстоялись. Сейчас рулят **концептуальные клоны**.

Одну такую я случайно повстречал в Интернете — н, по-моему, это любовь. На первый, второй и третий взгляды штука весьма неудобная. Я бы даже сказал, вообще непри-

емимая (по крайней мере, для гуманного существа). Взгляните на картинку, и, я думаю, вы со мной согласитесь.

Налица очередная новаторская маркетинговая идея. Очевидно, насмотревшись X-Files, специалисты компании решили преодолить нашествие инпланетов и даже получить от этого ощутимую выгоду. Предоставьте, пожалуйста марсиане из Альфа-Центавры, хатят набить текстовку, а им — аланский Клаватуру для бакавых щупальцев в созвездии Лебедя зобили! Ну, буквально тут же в продаже такая клавиша и появляется... Вот ужа пародуются сторикки алиени!

## День твой последний приходит, Rambus!

Притая осознавать, что где-то на местах все еще торжествует справедливость. Наконечта компания "Intel" показала козью морду склочной, нагой и бессовестной пакости типа Rambus. Сколько крови папила фирма, владеющая патентом на эту грабниую память, у производителей, а через них и у радывых покупателей! Но все же есть и на нее управа.



Буквально на днях начались отрузки (только для пробных версий материнских плат) нашего "правильного" чипсета Brookdale. Если вам эта красивая английское слово ничего не говорит, то пасиво.

Эта набор микросхем, предназначенный для создания системных плат, в которые затем будут пихаться процессоры Pentium IV и родная память SDRAM. Упавити? Старая, добрая н, самое главное, **ДЕШЕВАЯ** пакети.

Если теставие образцы зорекаменуют себя с лучшей стороны, то можно с истинна какфуанцизм способствием ахидать павления действительно дешевых систем на базе PIV. Вкупе с новостью о скарам падении цен на жидкокристаллические панели в гавде сам собой вырисовывается образ моего будущего компьютера — с метрым плоским экраном на стене и потогипам "Pentium IV inside" на системном блоке.

## Нога помощи

Новость пасхаставает неудачливому владельцу видеоплат от почившей в базе компании 3dfx. Возрадуются, дети мои, не время отчаиваться. Внв мальбом вроз оскротивших павизавателей и, очевидно, просчитывая вероятные выгоды, корпорация Nvidia выразила смутное желание **поддержать незадачливых Voodoo'шников**.

Из неясных и ничего конкретного не обещающих заявлений рекламной службы компании можно сделать ряд глубокомысленных выводов. Во-первых, становится ясно, что **техническая поддержка плат "Вуду" все-таки будет осуществляться**. Непонятно, в каком виде, но будет. Далее, в качестве программы-максимум, **планируется выпуск новых версий драйверов для всей линейки чипсетов**.

Но мой взгиде, это повод отпроднавать. Проведя, вызывает некоторые, быт может, козунственные сомнения фойт поддержки VSA-100 [сказана была: "ВСЯ линейка"]. Почему-то представляется разноцветная диаграмма, наглядно демонстрирующая двукратный перевес в скорости у Nvidia Tnt Vanta перед 3dfx Voodoo 5500 (разумеется, с последними версиями драйверов от Nvidia). ■

# реальная виртуальность или... ...или ПОЧЕМ ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА?

Удивительно, сколько энергии, сил и времени может потратить человек, чтобы только не заниматься чем-нибудь общественно полезным. Вместо того, чтобы пойти работать таксистом или дальнотбойщиком, он придумывает всевозможные рули и педали и ноками гонит в NFS; отмыкает ст армни и не желая отстранивать врагов отечества, выдумывает невообразимые мыши и стукими крошит товарищей в Counter-Strike; и наконец, не желая просто жить в нашем мире, придумывает всецелеские очки и шлемы виртуальной реальности и готов неделями глзеть в заэкранную вав. Из всех приспособлений, созданных для

компьютерных игр, шлем виртуальной реальности стал, пожалуй, самым высокотехнологичным и желанным фетишем для обывателя. Поэтому, с вашего позволения, хочу вам рассказать немного о том, насколько продвинулся прогресс в этой области.

## Один глаз хорошо, а два — лучше

Самый простой способ сбегать из нашего жуткого мира — это приобрести очки виртуальной реальности. Помните, пару лет назад существовали такие странного вида очки с разными стеклами, которые этак падающего обманывали наш замученный мозг, заставляя

его думать, что он видит на экране монитора объемное изображение? Так вот, нкуда эти очки не делись, только изрядно мутировали и превратились в весьма сложные устройства. Для начала давайте посмотрим на одного из самых простых и дешевых представителей вида — очки Elso Revelator.



Выполнены Elsa Revelator весьма элегантно и стильно; имеются две модификации — инфракрасная беспроводная и с проводом. Ном достоян вариант с проводом, стоимость которого составляет примерно 49 у.е., что по сравнению с другими аналогичными продуктами весьма дешево. Очки легкие и удобные, на носу сидят как влитые. Длина провода порядка трех метров; он подключен к переходнику, расположенному на кабеле между видеокартой и монитором. Никогда дополнительного литания очки не требуют. Вместо стекол в Elsa Revelator стоят специальные LCD-экранчики.

Изначально эти очки работали только с продуктами самой фирмы ELSA (Erazor II, III), однако ползке фирме спохватилось и выпустило универсальные драйверы, с помощью которых очки спокойно уживаются с любой картой на базе чипа nVidia Riva TNT (2).

Довоить теперь разберем, как именно очки мистифицируют человеческий мозг. Как известно, большая часть человеческого обоняет двумя глазами и, значит, бинокулярным зрением. Глаза наши расположены на некотором расстоянии друг от друга, что позволяет видеть объекты под двумя различными углами. Таким образом, мы получаем две незначительно разные картинки, которые, накладываясь в мозгу друг на друга, дают ощущение перспективы и объемности. Вот объяснение компании ELSA относительно принципов работы очков:

- а процессе лярисовки 3D-сцены рисуются две двухмерные картинки;

- фон при одноконвой перспективе у этих картинок один и тот же, о объекты, в зависимости от расстояния между ними, сдвигаются влево или влево. По сути, все происходит как в случае с нашими двумя глазами;

- формируются две картинки одной сцены, отображаемые как бы под разными углами;

- а в время как компьютер работает под следующей сценой, эти изображения последовательно демонстрируются;

- когда показывается картинка для левого глаза, LCD-экран для правого затемнен, и наоборот;

- это нехитрая операция повторяется 120 раз в секунду, обеспечивая максимально плавный показ со скоростью 60 кадров в секунду для каждого глаза.

Интерность изображения, а также тот факт, что обо LCD, а отличие от монитора, расположенные вне зоны фокуса глаза, гарантируют практически полное отсутствие мерцания. Таким образом, пользователь видит настоящее трехмерное изображение. От монитора же требуется частота обновления кадров в 120 Гц. В этом и заключается основное требование к оборудованию со стороны очков Elsa Revelator.

Качество картинки просто великолепно, ощущение трехмерности и погружения в игровой процесс — полное. Порождало четкость текста и деталей. К плюсам можно отнести также и простоту использования и настройки, причем очки ELSA Revelator можно подкрутить под любой тип зрения (нормальный, близорукый и дальнозоркий). Цена делает эти очки доступными многим владельцам карт на базе чипов nVidia Riva TNT (2).



К числу минусов данной модели относится неширокий ассортимент подходящих для работы видеокарт. Кроме того, расширить список поддерживаемых ELSA Revelator игр на данный момент можно только вручную, внося изменения непосредственно в Registry. А это утомительно далеко не каждый.

Как итог, владельцам карт на nVidia Riva TNT (2) можно смело рекомендовать к приобретению эти очки — они почти в три раза дешевле своих аналогов, удобны в использовании и при этом обеспечивают яркое ощущение от 3D-графики за счет стереоздвока. Однако надо учитывать и тот факт, что некоторые люди от природы не воспринимают стереоздвока, поэтому перед приобретением как любых стереочков неплохо бы найти способ испытать их на себе.



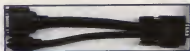
## Глазной вопль

Про фирму

Melobyte слышали многие, а некоторым даже посчастливилось увидеть стереочки Wicked3D eyeScream, которые эта фирма выпускает наряду с видеокартами и драйверами. Сценной на свои очки Melobyte, прямо скажем, переимудрили — оно составляет 150 зеленых единиц. По сравнению с очками от ELSA это несколько не по-рабоче-крестьянски.

Wicked3D eyeScream поставляются только в беспроводном инфракрасном варианте. Праздник жизни начинается, когда вы открываете коробку и видите в ней составные части этого чуда:

- адаптер, который имеет два разъема для подключения монитора и видеокарты, о также разъемы для включения блока питания и трансмиттера;



- трансмиттер, который посредством инфракрасного сигнала управляет стереочками. Он устанавливается на монитор и имеет переключатель "длинный сигнал — ближний сигнал" для выбора режима управления очками при близком или отдаленном расположении пользователя;

- сами стереочки с возможностью регулирования расстояния между поляризованными стеклами и приемником инфракрасного сигнала. Для их работы потребуются две батарейки. В очки встроены контакторы, который включает их только при полностью развинутых душках. Сами очки сделаны довольно аккуратно — каких-либо неудачных деталей, мешающих взорвать их на лицо, замечено не было. Дизайн немного страноват, но это не должно вас смущать, если не планируете ходить в них по улице;

- 9-вольтовый блок питания этой системы.

Драйверы встают без проблем, и после перезагрузки системы можно начать наслаждаться виртуальной жизнью. Принцип действия этих очков такой же, как и у ELSA Revelator. Стекло, установленные в очках при поляризации затемняются, попеременно закрывая то один, то другой глаз, в то время как на мониторе поочередно демонстрируются картинки для левого и правого глаза. При этом используется эффект "памяти" (инертности) сетчатки глаза. То есть, на самом деле изображение формируется на мониторе, а человек просто смотрит на него через очки. Частота смены изображения у этих очков составляет 80 Гц. Отсюда следует, что ваш монитор должен выжимать не меньше 160 Гц, а на такое способны лишь довольно новые модели.

Общие впечатления от тестирования очков положительные. Все предметы в любой игре приобретают реальный объем, а сцена на обычном мониторе получает потрясающий эффект глубины. Пристойной неожиданностью явилось появление в Unreal и Quake 2 настоящего лазерного принципа вместо стандартного крестика. Этот принцип, как и положено, скользит по стенам и любым объектам, на которые он наводится. К слову сказать, очки позволяют понять глубокий смысл различий движков разных игр — перспектива везде выглядит по-разному. Но, тем не менее, она есть везде — монитор становится оком в скользящий мир объемной 3D-графики.

Однако, как и в каждой бочке меду, здесь тоже найдется ложка дегтя. Может возникнуть проблема с фокусировкой глаз. Например, я начинаю видеть нормальное объемное изображение не сразу, а где-то через 3-4 се-

кунды, когда глаза "перестроивались". Mayr ответственно заявляет, что, похоже, отдельные личности могут вообще остаться без слухового. Тестируйте очки перед покупкой!

К минусам надо отнести и привязанность к конкретным видеоконтролю, а именно — но чипам от ныне покойной 3Dfx. Хотя компания Melobyte и выпустила драйверы Global eyeScream для поддержки карт других производителей, однако они работают не всегда.

Но в общем и целом можно сказать, что очки замечательные; можно познакомиться с ними поближе, начинаешь понемногу понимать глубинный смысл их вычурного названия (см. название главы).

## Каски наде-о-вай!

Вот мы и подошли к апофеозу стремления человека сблечь и скрыться от бытия. Все эти очки... Породи, господи, это несерьезно. Полное ощущение отрыва можно получить, только надев на голову настоящих, увесистых такой шлем виртуальной реальности.

Лет пять назад на рынок вышел первый продукт компании IIS (Interactive Imaging Systems) под названием VFX-1, и название этого продукта довольно скрыло имя самой фирмы от широких масс общественности. До тех пор в виртуальной реальности игрались в основном военные, которые вообще очень любят играть. И шлемы и них были, и все прочее, но только обычному пользователю вышло около 250000 долларов за такую кошку несколько проблематично.

Увы — прогресс в области шлемов виртуальной реальности движется очень медленно. Если его сравнивать, например, с темпами эволюции процессоров или видеокарт, то покажется, что на рынке шлемов вообще зима застой. Однако это не так. Во-первых, в последнее время значительно увеличилось количество компаний, выпускающих подобные устройства. Во-вторых же, для них появилось дополнительное применение. Использование очков или шлемов виртуальной реальности при просмотре DVD-фильмов (к примеру, с портативного плеера) позволяет получить эффект присутствия в кинотеатре.

Давайте познакомиться с тем, что у нас есть на сегодняшний момент. А именно со шлемом виртуальной реальности VFX 3D, который является прямым потомком и результатом эволюции шлемов VFX-1.

Для начала, по традиции, посмотрим, как все это работает. Шлем представляет со-

бой комбинацию из трех основных систем виртуальной реальности:

1. Аудио — как правило, в виде наушников. В дорогих моделях иногда используются хвостико-наушники для обеспечения более комфортного прослушивания 3D-звука.

2. Видео — два монитора (или панели) по одному на каждый глаз. Это, как правило, жидкокристаллические (LCD) панели. Теперь немного о таком животрепещущем вопросе, как разрешающая способность панелей. Производители часто указывают максимальную разрешающую способность, в которой может работать устройство, но оно часто не соответствует физическому разрешению панели. Вычислить реальное разрешение панелей можно по формуле  $\text{высота} \times \text{ширина} \times 3 \text{ пикселя} = \text{реальный размер панели}$  [3 пикселя составляют систему RGB для получения цветного изображения]. Таким образом, для получения разрешения 640x480 в шлеме должны стоять панели в  $640 \times 480 \times 3 = 921600$  пикселей.

3. И последний "ки", на котором стоит технология, — ориентация в пространстве (трекинг). В отличие от очков виртуальной реальности, которым требуются дополнительные сенсоры, отслеживающие движение головы, шлемы всегда имеют встроенные сенсоры, причем, как правило, рассчитанные на несколько направлений движения. Обычно это поворот головы влево/вправо, наклон головы вперед/назад, наклон головы вверх/вниз.

Работает шлем достаточно примитивно. Вы просто подключаете его к компьютеру и получаете изображение, которое в данный момент присутствует на дисплее. Для более интересных режимов, скажем, просмотра стерео или трекинга в виртуальном мире, необходимо иметь соответствующее программное обеспечение, которое позволит вам использовать эти возможности шлема.

После подключения шлема и установки его нужно откалибровать с помощью настроек, а можно попытаться в виртуальной. Правда, при установке могут возникнуть некоторые

проблемы. Как выяснилось, драйверы шлема не могут работать с DirectX версии 7.0a, а также шлем не работает с операционными системами Windows ME и 2000.

Шлем очень плотно сидит на голове благодаря топоту и мягкому упругому, и не особо давит на нее, так что чувствуешь себя довольно комфортно, хотя, пожалуй, в теплом время года сидеть в нем будет несколько жарковато. К счастью, производители предусмотрели возможность извлечь упругий из шлема и вынуть его. Надо отметить, что шлем не столь полно отделяет от реальности, как хотелось бы. Относительно наушников ничего плохого сказать не могу: они достаточно плотно блокируют внешние шумы. Но когда вы опускаете на глаза переднюю часть шлема, где находится LCD-экран (визор), то приходится сосредоточиться на изображении, так как окружающая действительность так и норовит втиснуться в щели визора.

Теперь непосредственно впечатления от работы устройства. Качество видео, к сожалению, весьма посредственное — цветопередача оставляет желать лучшего. Попытки подстроить параметры шлема для достижения более-менее приемлемого качества изображения успеха не имели. Игра в стереорежиме, несмотря на дисконфорт от цветопередачи, оставляет незабываемое впечатление. Ощущение объемности предметов очень впечатляющее. Даже в монорежиме все игры обретают некоторую объемность. В System Shock 2 я долго рассматривал урну на полу. Так и хотелось поддаться на ней ногой до такой степени натурально она выглядела. Увы, осталось все одно стаять проблемой: глаза при работе со шлемом очень сильно устают. До сих пор сокращены сроки ограничения при работе — 15 минут, после чего рекомендуется сделать перерыв. Иначе вскоре может встать необходимость покупки очков, не имеющих отношения к виртуальной реальности.

Несомненно — маленькая деталька. Станом. Всего 2500 рублей. Так что — думайте сами, решайте сами: иметь или не иметь.

## Назад в настоящее

Как бы ни хотелось сблечь в мир виртуальный, это пока получается довольно плохо. Технико подготавливает. Самым реальным выбором сейчас остаются очки, они дают прекрасное ощущение трехмерности, но далеко не реальность действия. Шлем немного разочаровывает, и не столько своей ценой, сколько некоторой недоработанностью. Полного погружения все равно нет, да и долго не выйдешь, глаза дороги как память. В общем, виртуальный мир еще не настолько хорош, чтобы хитаться в него своим глазом.


Может, стоит задержаться в реальном? ■





# INTERNET : СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

## Вскрытие B-17 II показало...

...что в некоторых игровых ресурсах (наприм., внутри файла [dialog.org](http://dialog.org)) лежат ссылки на многие известные порносайты. Шутки шутками, а скандал по поводу этого раз-  

 вернулся несущатный (если кто не в курсе, B-17 Flying Fortress II — это новый эмулятор, разработанный компанией Wayward Design и изданный Microprose).

## 2000: год вирусов

Па сообщениям сетевых аналитиков, прошедший год оказался на удивление богат зловерными вирусами, общее число которых возросло на 300 процентов по сравнению с 1999-м. Наибольшие потери вызвал вирус I love you (более 100.000 жертв), ну а наиболее «китрым» оказался ProLin, выдававший себя за Flash-мультик. Новое же тысячелетие осложнилось появлением первого вируса, поражающего php-скрипты (на их основе работают многие популярные сайты) и способного к практически неограниченному распространению.

## “Сюрприз” от хакеров



**А-А-А!**  
Где найдешь подопытного?

нажей за реальные деньги?

## Гиганты против хакеров

Несколько ведущих компаний США (Microsoft, Oracle, Intel и другие) объявили о создании альянса, направленного на борьбу с компьютерной преступностью. Главный метод защиты — всеобщая координация участников (как только кто-то из членов альянса обнаружит новый вирус или

спасиб атаки, он тут же обязан сообщить остальным). Поводом для такого шага послужила недавняя атака на ведущие сайты (Amazon.com, eBay), совершенная организованной группой злоумышленников.

## Больше эмуляторов...

Новые эмуляторы сейчас появляются чуть ли не каждый день. Сначала нас порадовали проектом Dreamer (<http://emulatorio.com:8082/dcemu.htm>, эмулирует Dreamcast), а потом вышел еще и эмулятор PSX2 ([www.multimania.com/melter/](http://www.multimania.com/melter/)). Обе программы еще совсем “сырые”, что объясняет непомерные системные требования и малую совместимость с коммерческими



**Ridge Racer 5 на эмуляторе PSX2.**  
Нашелся, но до HPS5 далеко...

продуктами, но в будущем все обещает улучшиться. Если же вдруг у вас завалилась Sega Saturn (уже “мертвый” конкурент первой PlayStation), вас наверняка заинтересует возможность запускать на ней PSX-игры ([www.chez.com/tazbourne](http://www.chez.com/tazbourne)).

## Поиск по-русски!

В Рунете появился новый поисковый робот Metabot ([www.melabot.ru](http://www.melabot.ru)), серьезно отличающийся от своих конкурентов, в первую очередь, объемом обрабатываемой информации. При работе на пользователя опрашивает все крупнейшие



и “убивая” все ненужные ссылки (куча “левых” данных — беда большинства поисковиков, особенно коммерческих). Имеется возможность поиска файлов на ftp-серверах, в общем — экономия времени (ведь теперь вам не придется перебирать десятки аналогов).

## Всеобщая дебилизация

А как еще можно назвать программу Antilogo ([www.antilogo.com](http://www.antilogo.com)), старательную удаляющую с вашего винчестера все иг-



ри, mp3, нелицензионные программы и даже “взрослые” картинки? Прием банальное переименование/архивирование запретных файлов вас не спасет — технология SmartSearch, примененную в данном продукте, так просто не обманешь. Впрочем, начальники сильно кампьютеризированных отделов, страдающие от нежелания сотрудников работать, будут довольны. Еще дальше пошел филиппинский провайдер CBCPNet, решивший ограничить доступ клиентов к “неправильным” сайтам (представьте, вместо показа [www.pboy.com](http://www.pboy.com) этим несчастным прочитают нравоучение и посетуют посетить “более полезное место”). Эх, не докатился бы такое до России!

## Убить Napster!

Компания IBM объявила о создании нового стандарта защиты mp3, который в будущем должен существенно ограничить неконтролируемое распространение оных через сервера вроде [www.napster.com](http://www.napster.com) или [www.mp3.com](http://www.mp3.com) (специальный алгоритм “привязывает” файл к вашему компьютеру и не дает его залостить где-нибудь еще). Слышали, и не раз. Одна только непонятно — кто же будет “защищать” уже имеющиеся запасы?

## Игры через Интернет

RealNetworks заключила соглашение с несколькими разработчиками и издателями игр, по которому ряд продуктов этих компаний будет распространяться только через сеть портала [real.com](http://real.com). В настоящее время уже доступны такие продукты, как Jetboot Superchamps II, Clusterball, Puzzle Station и некоторые другие, плюс еще несколько проектов, находящихся сейчас в разработке. Интересная тенденция, да вот только ни одного настоящего хита у них нет и пока не предвидится. ■







# Компьютерный почтальон

## обзор почтовых клиентов

Электронная почта, безусловно, является одним из наиболее важных изобретений двадцатого века. Разве есть какой-либо другой способ отправить письма в другой город, или даже страну, которое займет до адреса за считанные доли секунды? В большинстве развитых стран объемы пересылаемых e-mail-сообщений в тысячи раз превысили объем обычной, бумажной почты.

На ситуацию обстоит таким образом, что многие люди, регулярно пользующиеся e-mail, даже и не представляют, насколько упростилась бы работа с почтой, поставь они на свою машину всего одну простенькую программку. В этой статье мы разберем наиболее распространенные программы, предназначенные для получения/отправки вашей корреспонденции, а в следующих номерах журнала рассмотрим популярные почтовые службы, а также некоторые полезные утилиты.

К выбору e-mail клиента следует подходить с особой тщательностью. Помимо различия в интерфейсах, представленные в обзоре программы отличаются по многим параметрам, так что без более подробного знакомства не обойтись.

### Outlook Express 5.5

Разработчик: Microsoft

Размер: 512 Kb (только инсталлятор\*)

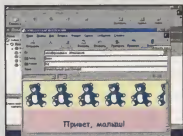
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский

[www.microsoft.com/windows/ie\\_int/ru/](http://www.microsoft.com/windows/ie_int/ru/)

download/

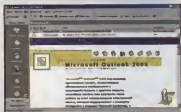
Этим почтовым клиентом пользуются многие тысячи людей (особенно недавно подключившиеся к Интернету). Бесплатная версия программы входит в состав Internet Explorer и устанавливается на машину вместе с операционной системой.



Для юзеров, редко пользующихся электронной почтой, этой программы будет достаточно, чему способствует неплохой набор функций. Последние версии "Аутлук" наконец-то (не прошло и сто лет...)

научились работать с несколькими почтовыми ящиками одновременно. Это позволяет создавать несколько разных почтовых адресов (например, один — для переписки с друзьями, другой — для получения рассылок, третий — для работы). Теперь компьютер с установленной программой можно использовать и несколькими людьми, у каждого из которых будет своя личная директория. Полученную корреспонденцию можно сортировать по отдельным полкам (скажем, сделать каталог для хранения сообщений, ответить на которые вы планируете чуть позже). Приложение нормально работает как с письмами в html-формате, так и с обычными текстовыми сообщениями. Существует возможность создать подпись, которая, например, будет автоматически подставляться в конец каждого письма.

В комплекте с программой поставляются разнообразные бланки (заранее подготовленные сообщения), которые можно применять для рассылки поздравлений. Интерфейс управления несложен и выполнен в стандартном "офисном" стиле, так что проблем с освоением быть не должно. Но, как это всегда бывает у Microsoft, не обошлось и без недоработок. Главным недостатком программы — незначительность от попыток взлома. В Сети полным-полно вирусов, использующих "дыры" в защите Outlook, заражение которыми происходит в момент открытия присланного вам письма. Последствия заражения подобными вирусами могут быть весьма печальными, так что не забывайте почаще наведываться на сайт <http://windowsupdate.microsoft.com> и скачивать оттуда свежие обновления.



Справедливости ради отметим, что главной причиной всех этих неприятностей является вовсе не кривость рук разработчиков приложения, а чрезвычайная популярность программы. Многие не столь распространенные продукты содержат не меньше ошибок, просто внимание хакеров направлено в первую очередь на известный Outlook, а уж потом на другие праги. Помимо Outlook Express, существует и гораздо более навороченный аналог в лице Outlook 2000, входящего в комплект программ Microsoft Office 2000. Более по-

дробно останавливаться на нем не имеет смысла, так как по всем параметрам он налагивает "младшего брата" (только стал расширенным и дополненным) и существует лишь в виде дорожной карточкой версии.

Кстати, если вы все-таки решили пользоваться Outlook, то не поленитесь прочитать парочку последних номеров "Моники" и разобраться, как организовать грамотную защиту своего компьютера от различных нападков из Сети. В рубрике "Антихакер" изложено подробная информация, как и чем защищаться. А на комплектах тех номеров вы сможете разжиться и всем необходимым для "обороны" софтом.

**РЕЙТИНГ:** ■■■■■

### Netscape Messenger 6.0

Разработчик: Netscape

Размер: 247 Kb (только инсталлятор\*)

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://home.netscape.com/>

Если Outlook Express знаком в основном пользователям Internet Explorer, то Netscape Messenger, входящий в со-



став дистрибутив Netscape Navigator, используется исключительно поклонниками данного браузера. По своим функциям программа идентична Outlook, поэтому разбирать ее подробно мы не будем. Единственное, что можно отметить — это более симпатичный и оригинальный интерфейс.

**РЕЙТИНГ:** ■■■■■

### Eudora 5.0.2

Разработчик: Qualcomm Incorporated

Размер: 6330 Kb

Лицензия: Freeware/Shoreware

Язык интерфейса: Английский

[www.eudora.com/email](http://www.eudora.com/email)

Интересная программа, вызывающая некоторые ассоциации с The Mail (см. ниже). Достаточно продвинутый клиент, имеющий все необходимые функции плюс некоторые экзотические возможности. Например, синхронизация данных с карманным компьютером Palm (пикбелз на карманных компьютерах читайте в 12-ом номере

## О ФОРМАТАХ И КОДИРОВКАХ

В настоящее время существует несколько форматов сообщений, из которых можно выделить два основных — **html** и **txt**. Первый формат является более продвинутым, т.е. позволяет использовать графику, выделение текста различными цветами, таблички и некоторые другие "красивости" (то есть все то, что мы привыкли видеть на веб-сайтах). Но у него есть и большой недостаток — объем html-сообщения значительно больше текстового, что доставляет некоторые неудобства при интенсивной переписке. Не очень-то приятно скачивать сотню-другую писем по 100Kb каждое (которые вполне могут накопиться в вашем ящике, скажем, за время вашего отпуска/командировки/проведения отъезда от дома). Кроме того, некоторые почтовые клиенты некорректно работают именно с html-форматом, поэтому я бы порекомендовал отправлять письма в текстовом формате **txt**.

Теперь надо сказать пару слов о кодировках. Всего в природе существует несколько русских кодировок, корни которых уходят в далекое прошлое, во времена первобытных юзеров и ископаемых компьютеров. В настоящее время преимущественно используются два вида: **Windows-1251** (стандартный кодировка Windows) и **KOI8-R** (пришло с систем, работающих под управлением Unix). Все привычные майлеры умеют работать с обоими вариантами. Другие кодировки (например, **IBM-866/DOS**) лучше не употреблять, иначе у получателя вашего письма могут возникнуть проблемы с чтением сообщения.

"Моники" за 2000 год). Интересно и возможность оценки эмоциональной окраски приходящей почты (если одно из сообщений содержит явные угрозы/ругательство в ваш адрес, приложение автоматически сообщит об этом). До уж, просто убойная зобота о пользователях... правда, с русским текстом это все равно не работает, так что нам с того мало проку. Далее, для каждого почтового ящика ведется подробная статистика (сколько писем получили/отправили), позволяющая оценить вашу загруженность почтой в разные дни или часы. Имеется поддержка плагинов (в стандартном наборе есть полезные функции вроде смены регистра, то есть замены **ПРИВЕТ**, **вАСЯ** на **Привет**, **Вася**). Неплохо продумана система оплаты программы — всего существует 3 вида регистрации. Первая, самая распространенная совершенно бесплатна, но зато время от времени вам придется лицензировать рекламу. Второй вариант — тоже бесплатный, и никакой рекламной здесь не несет. Но в отместку вы лишитесь нескольких полезных опций. Ну о третий, коммерческий, вид лицензии лишен всякого мусора и "закрывает" функции, но зато требует некоторых материальных затрат. И наличие кредитной карточки, что гораздо хуже.

**РЕЙТИНГ:** ■■■■■

### Pegasus Mail 3.12c

Разработчик: David Harris

Размер: 3420 Kb

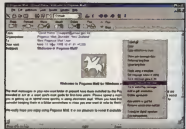
Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.lei.rug.nl/pegasus](http://www.lei.rug.nl/pegasus)

Приложение, ориентированное в первую очередь на коллективное использование. Вначале каждый юзер вы-

бирает себе произвольный логин (пароль не требуется) и настраивает программу "под себя". Далее, при каждой загрузке Pegasus Mail спрашивает этот самый логин и, в случае "узнавания" пользователя, открывает его личную директорию с личными же настройками. Такая схема работы достаточно удобно (чужие ящики под глазами не путаются), если почтой пользуются несколько человек, а вот "одному" юзеру эти новаторы ни к чему. Интерфейс продукта несложен и оставляет



неплохие впечатления (но он заметно отличается от аналогов, что пороночно затрудняет освоение). Из других отличительных особенностей можно выделить достойную поддержку списков рассылки (позволяет без проблем отправлять письма десяткам людей сразу), а также многочисленные сетевые функции. Многие программы могут похвастаться таким огромным количеством поддерживаемых платформ (помимо различных версий Windows, есть и Novell Netware, и даже DOS). Но suite приложения предоставляет различные полезные плагины (например, **WSendTo**, служащий для интеграции с браузером). Кроме обычной версии приложения, есть и более расширенный

ворнонт под названием Mercury Mail Transport System, предназначенный для установки на почтовый сервер.

**RENTING:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### The Ball 1.47

Розробчик: RIT Research Labs

Розмер: 1884 Кб

Лицензия: Shoreware (30 дней)

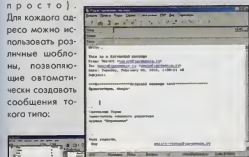
Язык интерфейса: Русский/Английский

[www.rtfobs.com/the\\_bat/](http://www.rtfobs.com/the_bat/)

Это программно по праву считается **одним из лучших почтовых клиентов, если не считать вообще**. Простое перечисление функций программы потребует отдельной статьи (если мы найдем отклик с вашей стороны, то статья, подробно описывающая структуру и тонкости работы с программой, появится уже в следующем номере — читайте нам), поэтому ограничимся лишь кратким списком наиболее интересных возможностей.

Очень удобной является поддержка неограниченного количества почтовых ящиков на любых серверах. Каждый ящик можно настроить в отдельности, выбрать параметры написания и передачи писем (вид кодировки, формат письма, настройки почтового сервера). Ящики, содержащие конфиденциальную информацию, разрешается закрывать паролем (в отличие от большинства аналогов, взломать The Postfix'а "паролем" совсем невозможно).

Для каждого адреса можно использовать различные шобляны, позволяющие автоматически создавать сообщения того типа:



Здравствуй, уважаемый  
Иван Иванович!  
(текст исходного сообще-  
ния)

До свидания, с уважением  
Федор Федорович  
Обратите внимание на то,

что все именно (как адресата Ивано Ивановича, так и отправителя Федоро Федоровича) вводится автоматически, что здорово

**ПРОТОКОЛ  
СООБЩЕНИЙ**

Электронная почта — удобный способ передачи сообщений. Но для того чтобы использовать ее в полной мере, необходимо знать некоторые тонкости. В частности, важно понимать, как работают протоколы, лежащие в основе электронной почты. В этой статье мы рассмотрим основные протоколы, используемые для передачи электронной почты, и расскажем, как их настроить на своем компьютере.

Для начала давайте разберемся, что такое протокол. Протокол — это набор правил, которые определяют, как должны взаимодействовать устройства в сети. В случае с электронной почтой протоколы определяют, как должны взаимодействовать почтовый клиент (например, Outlook или Thunderbird) и почтовый сервер (например, POP3 или SMTP).

Существует несколько основных протоколов, используемых для передачи электронной почты. Рассмотрим их подробнее.

**POP3 (Post Office Protocol 3)** — это протокол, который позволяет почтовому клиенту загрузить сообщения с почтового сервера на свой компьютер. После загрузки сообщения удаляются с сервера. Этот протокол подходит для тех, кто использует компьютер для проверки почты и не планирует синхронизировать почту с другими устройствами.

**IMAP (Internet Message Access Protocol)** — это протокол, который позволяет почтовому клиенту получать доступ к сообщениям на почтовом сервере. Сообщения не удаляются с сервера, что позволяет просматривать их с любого устройства, имеющего доступ к интернету. Этот протокол подходит для тех, кто использует несколько устройств для проверки почты.

**SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)** — это протокол, который используется для отправки почты с одного сервера на другой. Он отвечает за доставку почты от почтового клиента к почтовому серверу, а также за доставку почты между почтовыми серверами.

Для того чтобы настроить электронную почту на своем компьютере, необходимо выбрать подходящий протокол и правильно указать параметры сервера. В большинстве случаев эти параметры можно найти на сайте почтовой компании или у своего провайдера. Если вы используете сторонний почтовый сервер, то вам также необходимо будет указать адрес SMTP сервера для отправки почты.

После того как вы настроили электронную почту, вы сможете отправлять и получать сообщения в удобном для вас формате. Если вы используете протокол IMAP, то сможете просматривать сообщения на своем компьютере и на других устройствах. Если вы используете протокол POP3, то сообщения будут храниться только на вашем компьютере.

Важно помнить, что электронная почта — это не самый надежный способ передачи информации. Если вы отправляете важные сообщения, то лучше использовать более надежные способы, такие как мессенджеры или защищенные каналы связи.

Настройка электронной почты — это не сложный процесс, но он требует внимания к деталям. Если вы правильно настроите протоколы, то сможете использовать электронную почту в полной мере. Надеемся, эта статья поможет вам в этом.

сообщении в указанную папку, либо для автоматической перераспредачи с последующим перемещением в указанную папку... и т.д. На практике такие функции оказываются полезны для добавления от спама (непрощенной рекламы) и просто для сортировки приходящей почты (например, если вы подписаны на какие-то рассылки, их удобнее будет поместить в разные папки, соответственно содержанию). В продукт встроено проверка орфографии создаваемых вами сообщений, а также есть возможность шифрования особо важной корреспонденции. Программу умеет правильно работать со всеми возможными кодировками и форматами сообщений, позволяя даже восстанавливать письмо с испорченной кодировкой. Представлены средства дозволно до провайдер, диспетчер писем (утилита для манипуляции почтой на сервере, без ее загрузки на компьютер).

[illegible]

## ПРОТОКОЛЫ ПЕРЕ СООБЩЕНИЙ

Электронная почта, как и любой другой тип данных, передается при помощи специальных серверов, работающих по одному из специальных протоколов (протокол — это нечто вроде «языка», посредством которого компьютеры «общаются» между собой, т.е. обмениваются необходимой информацией). Поддерживающее большинство почтовых серверов используют два протокола — **POP3** (для получения писем на ваш компьютер) и **SMTP** (для отправления почты с вашего компьютера). Соответственно, когда вы будете настраивать выбранный вами мейлер, внимательно заполняйте соответствующие поля. Информацию о том, что писать в графах «**POP3 сервер**» и «**SMTP сервер**», можно раздобыть на сайте компании, предоставляющей ящик, либо у своего провайдера (если вы используете ящик, принадлежащий вам после регистрации).

ку каждого ящика. При всем богатстве возможностей, The Bot "весит" всего полтора мегабайта, имеет простой и удобный ин-

## ПЕРЕДАЧИ ЦИЙ

не допустит заражения вашего компьютера вредоносным вирусом.

**PANTHER:** 35 35 35 35 35

## ФИНТА...

Обзор наглядно демонстрирует, что есть на свете неплохие программы для работы с электронной почтой, на не отвечает на главный вопрос. Ключе же из них предпочесть? Но мой взгляд, лучше всего выбирать The Ball (по причинам этого сказано чуть выше), особенно если вы регулярно пользуетесь e-mail'ом. Если же вы отправляете 1-2 письма в месяц и не подписаны на рассылки, проще всего будет работать с бесплатными Outlook Express или Netscape Messenger. Pegasus Mail тоже неплох и вполне сойдет в качестве альтернативы Outlook/Messenger, но на него следует обратить внимание в последнюю очередь. Программа Eudora производит хорошее впечатление, но не более того, и, к факту, что роди нее вы захотите отказаться от привычного майнера. В завершение скажу, что ваш почтовый слуга, как и тысячи других людей, уже давно пользуется The Ball' и только им. Впрочем, выбрать все равно вам. В следующем выпуске "Монии" (в продолжение темы e-mail) посетим вас в тоинство выбора почтового сервера.

\* — после запуска инсталлятора вам потребуется скачать файлы, необходимые для работы приложения (как минимум 10,4 Мб, при установке «с нуля»). Если же у вас было установлено одна из предыдущих версий браузера, то качать придется значительно меньше — только недостающие компоненты/обновления. ■

# Мировое древо MU\*

## история зарождения и становления жанра

В Старшей Эдде, как известно некоторым из присутствующих, есть легенда о том, как скандинавскому богу Одину привиделись руны — основа магии и письменности викингов. В дальнейшем Одину пришлось провисеть семь дней, будучи пригвожденным копьём к дереву. Древо это было непростое, оно прозывалось Иггдрасиль, корни его начинались глубоко в мире мертвых, а крона уходила далеко в высокое небо.

### Птенцы огненного гнезда

Хотя эти сведения не относятся к разряду секретных, мало кто знает, что все широко распространенные на сегодняшний день варианты MUD выросли из одного семечка, как Иггдрасиль — гигантское древо. Все разнообразие MUD — всего из одного кусочка исходного кода, который переписывали, повторяли, исправляли, модифицировали, добавляли, выкидывали, писали заново и делали "похожие, но не совсем так". Теперь различных версий серверов MUD настолько много, что вместе их принято называть MU\*, заменяя звездочкой все бесчисленные варианты окончания: MUD, MUSH, MUX, MOO, MUSE, MUCK... Multi-User Dungeon, Multi-User Shared Hallucination, Multi-User eXperience, Mud Object Oriented... Далеко не всегда эти две буквы значат "многопользовательская", тут над сокращениями издеваются, как только можно.

Бытие, как известно, аллелуяет сознание. В виртуальной реальности это прописная истина, и та, как ведут себя игроки и администраторы, определяется в первую очередь тем, что они могут сделать и игровым миром и друг с другом. Магическими на первый взгляд отличия в технологиях формируют виртуальную мораль и виртуальный этикет. Похожие на первый взгляд (и даже на второй) игры при более детальном изучении разительно отличаются друг от друга. Но корни у всех одина. Так с чего все началось? Что это за невдомой "кусочек кода", который россеял по всей Сети нынешнее разнообразие MUD'ов?

Первый на свете MUD так и назывался — MUD. Он был написан в 1978 году Ро-ем Трубишом и Ринардом Бортом в Эссек-

сам университете в Англии. Играть в написанный ими "пальфабрика" была неинтересно и по большому счету нельзя — персонажи перемещались по игровому миру, объекты можно было поднимать, но азартного геймплея не было и в помине. Впрочем, играть никто и не собирался — это было лишь упражнение для того, чтобы проверить новую систему разделения памяти и многопользовательский доступ к системе. Годом позже Борт продолжил работу один, и на свет появилось MUD 1, которая, кстати, жива и по сей день (или которой, кому как нравится, на в мире MUD отдельные системы принято обозначать женским родом, а отдельные игры в зависимости от того, какое у них название: например, "Арда" — женского рода, а "Адамант" — мужского). В MUD 1 уже можно было играть. Игнорировать в те годы еще не было, пользователи сидели за терминалами, подключенными проводами непосредственно к "главной машине", а некоторые входили с модемом. Объем места на диске, который выделяли под это развлечение, исчислялся не мегабайтами (как сейчас), а жалкими десятками килобайт. Но по тем временам это было немало.

Почти десять лет семечко спало в благодатной английской земле. MUD 1 поднималось и падало, меняло машины, переключало, несколько раз становилось коммерческой и вновь приобретало право бесплатного продукта. А тем временем начиналось Большое Компьютерное Весно. Помыть дешево, компьютеры дешевели, свез дешево... о пользователи множжились.

### Из искры возгорелся пламя

В 1988 году семечко допел первый стелбелек. В университете Aberystwyth (не надеюсь, что я знаю, как оно произносится, — кокетство, это по-валлийски) группой творившей было написано AberMUD. Новизне, как вы понимаете, происходит из более транзакционной части названия университета. Это и есть родоначальник основанной массы известных на сегодня типов MUD. Если MUD 1 было "розовым программой", никогда не выпускавшейся для широкого пользования, и ее исходники раздвигали только по знакомству, AberMUD разо-

шлось в тысячах и тысячах экземпляров. Потому что была попросту выпущена в Сеть. Жить в игре, провело, поночью было не особенно интересно — ни тебе квестов, ни тебе монстров, ни тебе программируемых объектов, только комнаты, входы и выходы. Сервер был построен так, что только администраторы могли создавать новые комнаты, а для этого требовалось проделывать довольно тяжелые "перестройки". Например, собирать сервер из исходников заново. Не слишком-то приятная процедура. Понятно, почему сначала игра развивалась очень медленно. Авторы вообще изначально хотели сделать что-то не MUD. Поэтому в первую очередь на сервере появились доски объявлений, а уж затем были созданы монстры. Начали латышники множиться и квесты, положив начало тому, что теперь и называется MUD. Однако они оставались крайне сложными в модификации. Для того чтобы осуществить обновление сервера, система регулярно попросту сбрасывалась — у игроков оставались только заработанные ими очки, а все предметы и монстры возрожались обратно. Сейчас уже вряд ли кто-то согласится играть на таких условиях, а тогда это было нормой вещей.

Уже год спустя, в 1989, от проекта отпочковалась первая ветвь MUD (в дальнейшем стоящая общим направлением), развивавшая идею системы "без изливств", построенная по принципу "мы хотим перемещаться по виртуальному миру, общаться и манипулировать предметами" (но больше создатели не заморачивались, а игроки не претендовали — эдакое направление хлипы в потоке MUD). Первым ее представителем стало TivoliMUD. Помимо "лоспсивных" возможностей наблюдателя (т.е. обычного приключенца), система предоставляла игрокам возможность творить. Каждый игрок мог создать объект или комнату. Добы минимизировать потребление компьютерных ресурсов, тогда еще очень дорогих, а также возможность решить вынуть — и монстра, и оружие. Осталося только командовать kill и виртуальные деньги, которые в скорости полностью потеряли свое значение. В итоге, когда дело доходило до драки, получалось эдакое рубилово стенко на стенку. Но драки к то-

му времени мало кого интересовали: все занималось творчеством, каждый старался привнести в мир игры нечто свое. Развитие шло экзистенциальным путем: орол, оставив инстинктивную дорогу мечей в стороне.

Еще год спустя появилось DikuMUD, основа второй великой ветви Мирового Древа. Нолисопи ее плетеро студентов Копенгагенского Университета — Себастьян Хаммер, Котя Небоз, Том Мадсен, Мойл Сейферт и Гонтс Хенрик Сторфельд. Помните эти имена. Именно эти люди ответственные за то, что как минимум в четверти существующих MUD новые персонажи попомянут не куде-нибуде, а в Мидлгорд. Вообще-то они хотели сделать версию AberMUD, более интересную и более удобную по общению между игроками. То, что у них получилось, стоило эквивалентом AD&D в мире виртуальной реальности — у игроков в Diku были характеристики их персонажей, классы, расы, магия. Присутствовало и множество других интересных нововведений, которые в наше время считаются общепринятыми и естественными. Но тогда это было почти что революция.

Ну а что же дальше? А дальше "ветви" начали расти, тянуться каждая к своему солнцу, доводя по пути множество побегов и листиков. Давайте посмотрим на некото-

рые ярких представителей основных направлений. Если вы начинающий в мире MUD, то, возможно, информация, изложенная ниже, определит вашу дальнейшую игровую пристройку.

### TinyMUD

Эту ветвь чаще называют MUSH, в отличие от MUD, усматривая в этом коренные их отличия. Ветвь "без излишеств" развилась не слишком широко, зато конкретные игры направления совершенно непохожи друг на друга. Никакого "готового" мира с сервером не поставляется, а игроки могут с легкостью строить территорию сами. То есть все участники выступают в роли творцов, именно создание мира и занимает значительную часть их времени. Чтобы помочь им в этом нелегком деле и позволить создавать более интересные игровые объекты, очень скоро игрокам были даны в помощь специальные встроенные языки программирования. От очень странных и приводящих администраторов к ранней смерти от нервного истощения (в MUSH/MUD) до довольно обычного Форта (в MUCK).

Вскорости, еще до того, как самую первую TinyMUD сделали в утиль, все странные команды, которые позволяли персонажам смеяться, обниматься, пинять друг друга

и прочее, уступили место двум: *pose* и *say*. Первая просто показывала всем остальным персонажам в комнате текстовую строчку, а вторая ставила вокруг нее ковычки.

Богатство примитивизма оказалось не удивление велико, теперь соблюдение за игроками мало чем отличается от чтения романа, а сама игра — от сагуэтия в его написании. Странно то, что все до единой фразы, сказанные в игре, оказываются в настоящее время ("Декстер поднимает стакан, делает из него глоток и говорит: 'Господа! К нам едет ревизор!'", но к этому привыкнешь достаточно быстро. Ограничения же не то, что персонаж может делать и чего не может, накладываются не механическими возможностями сервера, а восприятием других игроков. Если они считают, что маленький мальчик может поднять двуручный меч, они будут реагировать на это соответственно. Если же им покажется, что это перегиб палки, они позовут администратора. Несмотря на то, что творцами выступают сами игроки, администраторы в TinyMUD\* очень важны — они выступают в качестве режиссеров и продюсеров сюжета этой мьпальной оперы, подбирают людей на ведущие роли, работают за моську и декораторов. А ведь держать под контролем происходящие события не так-то просто.



# Newcom Port

когда сеть становится частью жизни

выделенные  
линии

веб-хостинг

интернет  
карты\*

тел.204-0409,204-0415

e-mail:info@ncport.ru

www.ncport.ru

\* -бесплатная доставка



## DikuMUD

Увалото скочить исполняемый файл. Чаще всего так и поступили, и "ветки" росли как на дрожжах, постоянно пополняясь новыми модификациями исходного кода, позволяющими добывать классы или росы, а также создавать новых монстров. Circleud, Merc, DoleMud, Copper, ROM, DikuMud — это перечень лишь одних "сучков", отростков от этой живой ветви дерева MU\*, но самом деле их больше. И каждый уважающий себя толкатель "сучка" считает себя дилембу тем поманять, чтобы игромедом не кропоса.

токой MUD можно сравнить с современной графической игрой вроде Asheron's Call или Ultima Online. Вот только системные требования у MUD куда как меньше. Идеологически же более известные ныне графические игры ушли от классических MUD очень недалеко.

Игроки на Diku очень похожи на квокеров — они так же легко объединяются в кланы и сообщество, и многие сервера поощряют это занятие.

автоматическими кторгоформами и многими другими технологическими новшествами, придуманными с тем, чтобы вовремя зореть врага, не помереть с голоду ни жхды и не остаться без источника света. Сравнительный аспект и отсутствие принципиальной необходимости хорошо знить язык приводит к тому, что русских игроков на зарубежних игрищах хваотет, как хваотет и русских игр на онгийском языке, потому что хваотет пень переводить все тексты на русский. В целом же игры на базе DikuMUD больше всего напоминают стремительный, делющий упор на реакцию и тактический маневр Diablo. Сравнение приведено лишь для разъяснения ситуации. Но самом деле, это Diablo похож на Diku, о нем не бообор.

С 1992 года численность растет экспоненциально, и уже с 1996 — ее законотворчество, вероятно, не без помощи Windows 95. Постепенно сокращается общее число пользователей, уменьшается средний возраст их существования. Новое поколение интернетчиков не представляет себе, что такое протокол *telnet*, для них компьютер — это не столько окошко браузера — синоним Интернета в целом, но с прописными буквами еще хуже и хуже. Последние ветви Дикого запада держатся довольно крепко, но появляются и исчезают как грибы, о потомки Пилигримов продолжительное, но жопистое существование.

Свое время вспомнить об этой технологии нам с вами, но — большинство существующих серверов по старой традиции по духу не переносят русские буквы. Семейство Tlpu порою некому принести в Россию, потому что у нас почти никто о них не знает. До даже если бы и знал, то вряд ли бы стоило играть — уж очень дорого обходится многочисленное сидение в онлайн: в DikuMUD все проще — вышел в Сеть, порубился пару часиков и пошел заниматься своими делами).

Но еще не вечер: Интернет дешевле, домовые сети расплозятся все больше, о MUD-программы легко модифицируются под любые "условия среды". Глядишь, однажды на Мировом Древе токи расцветут цветы, именно которых будут написаны на русском языке. ■



Игрошки в Diku тоже очень любят бегать друг за другом, грабить друг друга и вообще поадростить друг другу разные годоты. Звучит смешно, но так оно и есть. Некоторые зарабатывают на жизнь, уничтожая новичков. Роль же администраторов игров вторично — они либо разрешают откопаться другим игрокам но тех или иных условиях, либо запрещают. Но на этом их личное вмешательство в игру заканчивается. Только на Diku можно автоматически попасть в администраторы по достижении определенного уровня, играя достаточно долго и успешно, — но Tlpu такой подход считает ересью.

Чтобы везде успеть — время в DikuMUD решает все, зозеволся, тебя и съели — игроки пользуются макросами, скриптами,

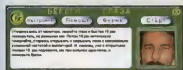
# Интересное в сети

## www.postcard.ru

Праздники, как известно, случаются каждый день. А праздник — это не только повод для вечеринки, в такие дни принято поздравлять своих родных/знакомых, что можно успешно сделать с помощью данного сайта. Вам предлагается широчайший выбор **поздравительных открыток** на любой вкус, то есть подходящих практически к любому случаю. Сделайте приятное своим близким!

## http://vislen.ochkam.net/

Сколько времени вы проводите за компьютером? А знаете, как это сказывается на вашем зрении? Если вам небезразлично



на ваше здоровье и перспектива в скором времени обзавестись дальнозоркостью под названием "очки" (не солнцезащитные, а самые обыкновенные) вас не впечатляет, обязательно зайдите по вышеприведенной ссылке. Здесь вы найдете массу статей на тему "Компьютер vs. зрение", практические материалы по профилактике и лечению близорукости и уйму других полезностей. Минус — предупреждать!

## www.another.com/cat\_wizard.jsp

Бесплатные e-mail'ы сейчас дают на каждом втором сайте. А здесь... здесь вам не просто предоставляют почтовый ящик, здесь еще и предлагают 1200 (!!!) различных доменных адресов в меню. Выбирать придется долго...

## www.1xx.atlant.ru

Всяких "прикопных" сайтов в Рунете сейчас имеется в избытке, но вот их содержание обычно оставляет желать лучшего (ну сколько можно мусолить адья и те же анекдоты и картинки?). Данный ресурс этим не страдает, предлагая посетителям действительно смешные истории, картинки, программы (типично "подшутите над своими друзьями", плюс всевозможные фотороботы и т.п.) и многое другое (преимущественно компьютерной тематики). Особенно меня впечатляет фоторобот, с помощью которого я решил создать свой автопортрет — но сколько я ни старался, выходили лишь картинки из серии "Их розыскивает милиция".

## www.driver.ru

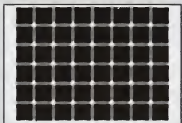
Многие производители железа (например, известная своими мышами/джойстиками/клавиатурами компания Genius) считают вполне нормальным убирать со своих сайтов драйвера для слегка устаревшей (у "них") периферии. Купишь себе достаточно современный агрегат, полезешь на страничку разработчиков за "драйвершами", а там уже и нет ничего (просто фирма буквально



на днях разработала новый, более перспективный девайс, папутью отменив всю поддержку старого). А иногда компании и вовсе разоряются (Aureal, 3dfx). В этом случае попробуйте поискать нужный софт на вышеупомянутом сайте, где собраны драйверы практически для всех видов компьютерного железа (здесь же можно скачать и свежайшие демо- и бета-версии "дров", зачастую дающие заметный прирост производительности или содержащие новые функции).

## http://udel.edu/~jgophart/fun2.htm

Есть такая интересная штука, называемая оптическим обманом: смотрите вы на картинку, а видите... что-то совсем другое. На обозреваемой страничке вам предлагается развлечение "Найди чер-



ную точку", которая будет постоянно от вас ускользать. Попробуйте разобраться, в чем же дело, и найти, наконец, эту чертову точку!

## www.soutxchange.com

Такого вы точно нигде больше не увидите! На этом сайте можно запросто **продать... свою душу** (или прикупить себе парашунок — так, на всякий случай). Помина

этого, здесь имеется аукцион (хотите узнать, чья душа пользуется наибольшим спросом?) и даже партнерская программа (можно получать комиссионные с наиболее удачных сделок). Сильное впечатление производит раздел "Обращение основателя" ("A word from our founder"), содержащий странный текст "It sucks to be YOU" (в переводе на русский — "Как отстойно быть ТОБОЙ", т.е. тем, кто это читает). В общем, после просмотра ресурса создается впечатление, что у кого-то здесь явно проблемы с ясностью рассудка (хотя вполне возможно, что весь этот бред приносит неплохие прибыли за счет рекламы)...

## http://mp3-joke.I-connect.ru/

У каждого из нас иногда бывают неудачные дни, когда настроение и работоспособность падают до нуля и ничем заняться не хочется... Вот тогда и стоит посетить рассматриваемый сайт — поднять настроение прослушиванием забавных песен и просто приколов в ".mp3-формате". Хотите узнать, как Ф.Киркоров поет "под фанеру", послушать веселую песню про Билла Гейтса и ДОС или оценить саундтрек "Титаник" в исполнении пыльных мушкетеров с баяном? Тогда вперед — по ссылке.

## www.yaromat.com/macos8/index.htm

Есть на свете операционная система MacOS, устанавливаемая исключительно на компьютеры "Макинтош". Здесь вам



предлагается оценить ее в работе и даже... впрочем, не буду портить удовольствие — главное, не упустить в обзорок в самом начале :).

## http://ozonemusic.newmail.ru

Обратить внимание на страничку стоит в первую очередь будущим (или настоящим) композитором и DJ'ем, пишущим музыку на компьютер. Познакие программы, сэмплы, подборки технической документации, FAQ'ов, ссылки и прочих полезностей новоячика пригодятся всем увлекающимся, ну а уже готовые работы можно запросто поместить в раздел "Наши произведения". ■

# Игровые ссылки

**[www.godgames.com/  
main.php?page=cg](http://www.godgames.com/main.php?page=cg)**

На сайте Gathering of Developers с недавних пор появился новый раздел, представляющий собой что-то вроде фан-клуба. Всем зарегистрировавшимся регуляр-



но предоставляется полезная и интересная информация о настоящих и будущих продуктах фирмы и, главное, через некоторые промежуток времени нам обещают выслать бесплатные компакт-диски со свежими демками, роликами и патчами (а это уже серьезная экономия драгоценного времени онлайн). Так что всем срочно регистрироваться и ждать заветной посылки...

**[www.fa13.h1.ru](http://www.fa13.h1.ru)**

Вы любите футбол? Тогда вам наверняка приглянется этот сайт, посвященный онлайн-лиге футбольной ассоциации "Тринадцатый сектор". Зарегистрировавшись на соответствующей страничке (бесплатно), вы сможете скачать небольшую программу-клиент, служащую для управления выбранной вами командой. А дальше все просто — выбираете, в какой лиге будете участвовать (уже доступны Лига Пеле, Яшина, Крунфа, Морадонны и многие



другие) и начинаете играть (по электронной почте). Всем любителям футбола вообще и футбольным менеджерам в частности стоит обязательно посмотреть этот проект.

**[www.worldcharts.nl](http://www.worldcharts.nl)**

Хотите знать, какие игрушки сейчас считаются "самыми-самыми"? Или, может быть, вы не откажетесь от участия в выборе



самой популярной игры недели/месяца/года/тысячелетия? В любом случае, посетить этот ресурс будет интересно всем, особенно фанатам, которые спят и видят, как бы помочь выйти в лидеры своим любимым продуктам.

**[www.russian-games.com](http://www.russian-games.com)**

Сайт компании "Русские игры" будет интересен в первую очередь постоянным чи-



тателям рубрики "Вне компьютера", в особенности тем, кто увлекается пейнтболом, которому сей ресурс и посвящен. На сервере имеется последняя информация о проводимых соревнованиях, а также фотографии снаряжения и полезные ссылки (в том числе и на магазины, где можно приобрести все необходимое для игры).

**[http://eax.creative.com/  
gaming/](http://eax.creative.com/gaming/)**

Грамотные спецэффекты и музыкальное сопровождение способны создавать игровую атмосферу не хуже, чем потрясающая графика (вспомните хотя бы визуально бедноватые Thief I/II, эффект присутствия в которых достигался как раз за счет гениального звука). Если же вы являетесь одним из счастливых обладателей звуковой карты, поддерживающей технологию EAX (семейство Sound Blaster Live! или более дешевые аналоги от Genius и другие производители), то в срочном порядке отправляйтесь на этот сайт. Здесь вы найдете специальные патчи, добавляющие в ваши любимые игрушки поддержку трехмерного звука



плюс дополнительные EAX-эффекты. Из последних творений стоит отметить Soldier of Fortune и Unreal Tournament, в которых эта поддержка реализована просто superb.

**<http://textquest.boom.ru/>**

Много-много лет назад, когда компьютеры были очень большими, о мониторе — совсем маленькими, наши дедушки/бабушки играли в текстовые квесты. Этот жанр сумел пройти сквозь года и остался популярным даже в наше высокотехнологичное время (в первую очередь, за счет простоты реализации — создать такую игру по силам практически любому, а вот разработать 3D Action...). Всем желающим ознакомиться с классикой или посмотреть на современные работы в этой области не помешает заглянуть на обозреваемую страничку, где есть и полностью русскоязычные проекты, и даже средства для разработки своих собственных приключений. Отсутствие графики — это не так уж страшно, вот увидите...

**[www.deltahawks.org/Mangar/  
cockpits/cockpits.shtml](http://www.deltahawks.org/Mangar/cockpits/cockpits.shtml)**



Посмотреть эту страничку будет интересно всем фанатам авиасимуляторов — здесь вы найдете фотографии и описания различных издевательств над стандартными

моделями джойстиков/штурвалов, превращающих их в монстроподобные агрегаты ("рабочие места" геймеров выглядят почти как настоящие кокпиты). Вот как надо играть!

В общем, об этом надо не читать, это надо видеть... ■



● Dial-Up от 0.6 у.е. в час

● Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

● Веб-хостинг

● Веб-дизайн

# DataForce

Internet Service Provider



**DataForce - весь спектр услуг в сети Интернет!**

## Основные тарифные планы:

### "Персональный"

15 у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

- 10 МБ дискового пространства
- 1 POP3 ящик
- 5 Aliases / Forwarders (перенаправления)

### "Корпоративный"

25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

- 40 МБ дискового пространства
- 10 POP3 ящиков
- 25 Aliases / Forwarders (перенаправления)
- 5 часов Dial-UP
- Лист рассылки

### "Профессионал"

50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)

- 100 МБ дискового пространства
- 25 POP3 ящиков
- 50 Aliases / Forwarders (перенаправления)
- 10 часов Dial-UP
- База данных PostgreSQL, MySQL
- Лист рассылки

## Хостинг от DataForce - надежный дом для вашего сайта!

### А также:

Размещение компьютера в сети провайдера (colocation) - 150 у.е./мес  
On-line регистрация доменного имени на сайте компании  
Резервирование доменного имени на год - всего за 25 у.е.

# Блок-пост на винчестере



## Защита ваших файлов

Иногда на наших винчестерах оказываются файлы, которые было бы неплохо спрятать от излишних любопытных глаз (особенно если компьютером пользуется не вы одни). Пароли, логины, информация личного характера, важные документы, просто данные, которые вы хотели бы уберечь от детей/родителей. В операционных системах семейства Windows 95/98/ME отсутствуют опции ограничения доступа к файлам/каталогам (только не надо говорить о возможности создавать "скрытые" файлы — такая защита может спасти разве что от совсем маленького ребенка), поэтому мы пойдем другим путем. Можно, конечно, хранить такие вещи на дисках, Zip'ах или других внешних носителях, но это неудобно. Кроме того, те же дискеты никак нельзя назвать надежным средством "защиты" — срок их службы ограничен и, записав на них свои файлы, иногда нельзя

быть уверенным в их сохранности. В такой ситуации к нам на помощь приходит специальное программное обеспечение, позволяющее зашифровать нужные данные, замаскировать их под безобидные картинны или сделать совсем невидимыми для непосвященных. Обзор таких средств и посвящается статья.

Следует обратить внимание на возможные проблемы, возникающие в случае вашей неосторожности или невидимости. Учтите, что, если вы забудете пароль, "раскрывающий" скрытую директорию, на хранящейся там информации можно будет поставить жирный крест. Как и любые приложения такого рода, описываемые программы могут конфликтовать друг с другом или с другим софтом, нарушая стабильную работу операционки. Поэтому перед установкой подобных утилит тщательно взвесьте все "за" и "против" — может быть, особой необходимости в этом нет?

### Fileguard Monitor 3.92

Разработчик: Сергей Гукос

Размер: 2755 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

[www.fortunecity.com/marina/mpcock/616/](http://www.fortunecity.com/marina/mpcock/616/)

Основное предназначение данной программы — защита файлов и каталогов путем их кодирования по специальным алгоритмам (поддерживаются более 40 стандартов — 3Way, Blowfish, Gost, IDEA, Q128 и многие другие). С помощью этого "инструмента" можно не только удалять файлы с винчестера (при обычных способах удаления остается возможность восстановить стертую информацию при помощи специальных утилит). Приложение имеет простой и приятный интерфейс (присутствует даже музыкальное сопровождение) и кучу настроек (есть и возможность работы из командной строки).



### Wizard Lock 5.0

Разработчик: Алексей Морсов

Размер: 993 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский/Английский

[www.dhark.aftreweb.com](http://www.dhark.aftreweb.com)

Это одно неплохое программ для шифрования и расшифровки важных данных. Ее отличительные черты — высокая скорость работы

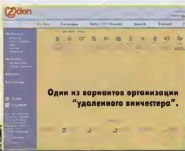
## ГДЕ НАДЕЖНЕЕ ХРАНИТЬ ФАЙЛЫ?

Помимо рассмотренных в статье программ, имеется ряд других средств, помогающих надежно защитить информацию. Существует ряд компаний, совершенно безвозмездно предоставляющих вам каталог некоторого размера (расположенный на их сервере), который можно оперировать как обыкновенным жестким диском. Единственный недостаток таких служб — невысокая скорость работы (все-таки они расположены в Интернете, и нередко на переполненных серверах). В остальном такой механизм удобен, особенно если вы имеете дело с информаци-

ей, которая не должна болтаться у всех на виду. Даже если вы и не собираетесь что-то прятать, не исключено, что вам пригодятся эти услуги. В таких "удаленных каталогах" можно держать и некоторые архивы, и прочие файлы, которые редко используются, занимая лишнее место на винчестере (а удалять

их, конечно же, жалко). Еще один вариант использования таких услуг — переносы дистрибутивов софта с компьютера на компьютер. Отправить/принять файл, пользуясь доступом в Интернет, часто оказывается проще

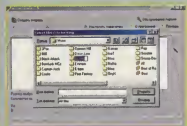
и удобнее, чем возиться с ненадежными дискетами. Для этих же целей можно использовать и обыкновенные "хляпы" сервера, которых сейчас просто бесчисленное количество.



Один из вариантов организации "удаленного винчестера".



(если вы не знали, кодирование — весьма ресурсоемкий процесс) и возможность детальной настройки. Если вам понадобится запечатать кучу файлов из различных директорий, их можно установить в очередь, а самому



в это время пойти прогуляться. Есть и полезная функция установки пароля, без которого приложение просто откажется выполнять новые шифровальные работы (очень удобно, когда есть риск, что кто-нибудь нечаянно залупит прогу и натворит "добрых" дел).

#### ШИРМА 2.0

Разработчик: СпецЛаб

Размер: 1015 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

[www.god.ru](http://www.god.ru)

Заметно отличается от своих "конкурентов" благодаря совершенно иному механизму действия. Дело в том, что стандартные принципы шифрования, применяемые в рассмотряемых выше программах, имеют некоторые серьезные недостатки. Если в про-



цессе кодирования произойдет какой-либо сбой (вырубится питание, "подвиснет" параллельно запущенное приложение или операционка решит совершить очередную "неустраиваемую ошибку"), ваши данные, скорее всего, будут серьезно повреждены. Потери пароля грозят теми же неприятностями. Разработчики этой утилиты пошли другим путем — они не стали использовать какие-либо алгоритмы шифрования, создав систему, скрывающую нужные файлы/папки от посторонних глаз. Впрочем, загрузившись

под DOS, вы всегда увидите истинное расположение файлов, так как программа загружается только в среде Windows. Другим недостатком может быть нестабильная работа на некоторых системах (печется только удаление приложений). В остальном продукт производит достойное впечатление, выделяясь одним из самых доступных для неопытных пользователей интерфейсом.

#### File Protector 2000 SE 1.18

Разработчик: Mikko Technology

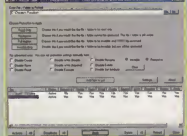
Размер: 117 Kb

Лицензия: Shareware (30 дней)

Язык интерфейса: Английский

[www.mikkotech.com/product.html](http://www.mikkotech.com/product.html)

Мощнейший инструмент для защиты/скрытия важной информации. Кроме привычных опций, вроде создания невидимых для постороннего человека директорий, здесь имеются и другие интересные настройки. Напри-



мер, можно разрешить другим пользователям смотреть свои папки, не позволяя при этом редактировать (или даже читать) хранящиеся там файлы, или запретить выполнение определенных программ. Также вы можете сделать нужные файлы неудаляемыми или запретить их переименование/перемещение. Такие механизмы обеспечивают защиту не только от других пользователей, но и от всевозможных вирусов. Приложение очень точно конфигурируется (вы можете настроить доступ к каждому файлу, хранящемуся на вашем винчестере). Интерфейс слегка непривычен, но зато весьма удобен и функционален. Было бы программа еще и бесплатной — цены бы ей не было...

#### S-Tools v4.0

Разработчик: Andy Brown

Размер: 278 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://members.tripod.com/steganography/stego/s-tools4.html>

Очень интересная разработка, отличающаяся от прочих совершенно другим подходом к "прикрыванию" важных файлов. Никаких скрытых директорий или закрытых на

## НЕКОТОРЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ АДРЕСА

[www.webdrive.ru](http://www.webdrive.ru) — здесь всем желающим выделяет 10Mb на хранение личных файлов, для доступа к которым вам потребуется специальная программа-клиент (скачать ее можно с вышеуказанного сайта).

[www.xdrive.com](http://www.xdrive.com) — здесь предоставляют более "новорожденных" сервис (100Mb, некоторые другие дополнительные возможности).

[www.fly.to/netdrive](http://www.fly.to/netdrive) — страничка на русском языке, содержащая некоторые ссылки на лучшие из подобных компаний (перечисление их всех потребует отдельной статьи).

пароль каталогов — вся спрятанная программой информация лежит на виду у всех, вот только в необычном виде. Дело в том, что благодаря уникальным способам кодирования данных, приложение помещает секретные сведения внутри картинок (\*.bmp и \*.gif) или музыкальных файлов (\*.wav). Такие технологии (по-научному это называется **стеганографией**) позволяют создавать совершенно непримечательные "зачоски" данных, так как картинки/музыка нисколько не страдают от подобного вмешательства и внешне выглядят так же, как и до кодирования. Для организации совсем уж секретного хранения спрятанную информацию можно еще и зашифровать по одному из нескольких алгоритмов. Приложение можно смело посоветовать даже в том случае, когда вы имеете дело с документами государственной важности, настолько надежны и необычны используемые здесь алгорит-



мы. И раз уж речь зашла о стеганографии, могу посоветовать посмотреть и признанного лидера в этой области — **Steganos II Security Suite** (проживает на [www.demcom.com/english/steganos/](http://www.demcom.com/english/steganos/)). Этот монстр обладает рядом дополнительных функций (например, работает с текстовыми и html-документами, а также поддерживает удаление файлов без возможности их последующего восстановления), но зато, в отличие от обзоремой программы, требует платной регистрации. ■

# ТОТАЛЬНАЯ РОБОФИКАЦИЯ: GUNLOCK

АТОМ

atom@igromania.ru



Принадлежность к жанру Action/RPG игре Gunlock было воспринято прохладно. Однако рецензенты не учитывали открытость ресурсов Gunlock и, как следствие, возможности ее модификации. Задача доинной статьи — предложить вам ряд элементарных решений, с помощью которых можно значительно повысить интересность игры, превратив ее в нечто... совершенно иное.

## Тотальная реконфигурация

Первое, что требует нашего срочного вмешательства, это основные герои игры — наши подопечные, враги и нейтральные персонажи. Скрипты, в которых прописаны все нужные им информации, находятся в папке [Scripts], которая расположена внутри основного каталога программы. Файлы с настройками, отвечающими за игровых персонажей, имеют вид *имя\_героя.gsh*. Для примера разберемся с атрибутами главного героя (Chr\_DefoulGoodie).

```
character Chr_Gunlock : Chr_DefaultGoodie
{
```

Эта строка определяет принадлежность героя к "хорошим" (Chr\_DefaultGoodie) или "плохим" (Chr\_DefaultBaddie). Попробуйте поэкспериментировать с составом своего отряда — ощущения от игры различными героями здорово отличаются. Если у вас появится желание добавить в свою команду порочку отрицательных персонажей, найдите нужный \*.gsh-файл и замените Chr\_DefaultBaddie на Chr\_DefaultGoodie. Аналогичным образом можно и избавиться от надоевшего союзника. Например, меня очень возбудило (в переносном смысле, а не то, что вы подумали...) возможность пройти всю игру за команду "плохих", имеющих совершенно другое вооружение и способности. Для этого я выбрал себе подопечных персонажей (например, *drone.gsh*), поменял их партийную принадлежность, изменив Chr\_DefaultBaddie на Chr\_DefaultGoodie, и оставил их описания в уровне скрипты (об этом чуть ниже) вместо оригинальной команды.

walking speed 1  
turning speed 1

Эта скорость ходьбы и поворотов соответственно. Если игра кажется вам слишком медленной — ставьте здесь числа повыше (скорость описания тоже подрастет). Будучи поклонником высоких скоростей, я поставил все на максимум, чего советую и вам.

Далее идет блок параметров, влияющих на "крутость" наших подопечных/врагов. Тут нам предоставляется возможность в пух и прок разнести представления разработчиков о сложности игры — можно либо превратить свою команду в суперменов, либо, наоборот, сдобрит приключения сквотками с не по годам развитыми противниками. Лично мне показалось интересным повысить характеристики как тем, так и другим — баланс (или наоборот?) должен быть во всем.

strength 250

Начальное значение силы персонажа

aim 0

Показатель меткости.

mine laying time 7

Скорость, с которой герой закладывает мины (в секундах).

sight angle 75

Угол обзора (в градусах).

sight range 12

Дальность обзора

Дальность обзора и острота слуха соответственно (в метрах). Для наших подопечных эти параметры не так уж и важны, но вот класс игры врагов сильно от них зависит. Попробуйте повысить сопернику эти характеристики — игра станет заметно сложнее и реалистичнее.

damage multiplier 1.25

Этот параметр отвечает за урон, производимый персонажем (полезно для быстрого увеличения "крутости" героя или соперника). Урон — штука очень неоднозначная, ведь одно дело — убийство с одного попадания, и совсем другое — долгое, напряженная схватка

aggression 0.7

Агрессивность (максимальное значение — 1). Роботы с нулевой агрессивностью никогда не на-

падают первым, а вот если выставить эту характеристику на максимум — любой боец станет злобным маньяком, уничтожающим все живое в пределах досягаемости. Не знаю, как вам, а мне закатилось поднять агрессивность всем персонажам игры — так оно куда веселее и "накиснее".

draw vision cone no

draw hearing range no

Эти характеристики определяют, будет ли визуально отображаться область видности и слуха данного персонажа (если поставить здесь yes, вокруг робота появятся сферы разных цветов). Играть без таких сфер, конечно, реалистичней (и красивей), но зато при их активации вы сможете тщательно планировать ведение боя. Игра превратится в некое подобие *Commandos*, почти тактический симулятор.

max weapon 6

max ammo 12

max module 15

Максимальное количество оружия, патронов и предметов, которые наш подопечный может носить с собой. Те, кто не любит таких ограничений, могут запросто выставить здесь огромные числа (впрочем, поклонники реализма, скорее всего, захотят поступить наоборот и будут правы).

initial first person range 60

maximum first person range 100

Эти параметры отвечают за дальность обзора при виде "от первого лица". Владелицам слабых машин можно посоветовать поставить здесь числа поменьше, торможения при этом будет не так заметно.

## Миссия невыполнима

Разобравшись с героями, можно приступить к следующей задаче — редактированию уровней. Каждая карта представлена тремя типами файлов. \*.brf (брифинг), \*.gcs (элементы оформления миссии) и \*.gls (перечень имеющихся на уровне объектов). Для примера посмотрим, что интересного можно найти в описании уровня Prison (prison.brl, prison.gcs и prison.gls). Начнем с брифинга (prison.brl)

dark

fade in

Эти строки означают, что текстовое пояснение задания будет выводиться на черном фоне. Если вы хотите добить содо фоновую картинку, вставьте в текст строку типа *background bitmaps\\*splashscreen.rim* (в данном случае фон будет служить изображение *splashscreen.rim*). Не знаю, как вас, а меня эти картинки не порадовали, почему и пришлось добывать лары артефаксов (профико с *playboy.com*, вероятно, подделка).

briefing text 1 0.01 0.95 0.1

Параметры выведения текста. Если у вас возникнет желание поменять цвет сообщения, поэкспериментировать с тремя последними цифрами. Для того чтобы сделать буквы, например, красными, выставьте числа 0.1 0.01 0.01.

wait 100



# ИЗВЛЕКАЕМ НА СВЕТ ИГРОВЫЕ РЕС/РСЫ КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ



Очень многие игрушки сопровождаются отличной музыкой и красивыми роликами, представляющими вполне самостоятельную ценность (особенно когда их делают настоящие профессионалы) и заслуживающими быть прослушанными/просмотренными отдельно от игры. Разве вам никогда не хотелось работать в Windows под саундтрек из любимой игрушки или заменить стандартную звуковую схему операционки чем-нибудь более оригинальным (предсмертными криками монстров, например)? И блог, если разработчики решили не изобретать, а использовать для озвучки обычные \*.wav или \*.mp3, а ролики поместили в виде родящих глаз \*.avi (о уж где их искать и что для этого использовать, мы вам обязательно расскажем во "Вскрытии" и "Игровых ресурсах"). А как нам быть, если все интересное лежит в файлах непонятного происхождения, от которых раскопаться стандартными способами? В этом случае есть смысл обратиться к специальным программам — "выдролкам" ресурсов, о которых я и расскажу в этой статье. Только помните, что "выдранные" ресурсы предназначены исключительно для личного пользования — прослушивать музыку самому можно, а вот записывать ее на компакт и дорить приятелю или выдвигать на свое усмотрение — не следует. И конечно же, все программы, описанные в данной статье, вы можете найти на нашем комплекте!

Очень многие игрушки сопровождаются отличной музыкой и красивыми роликами, представляющими вполне самостоятельную ценность (особенно когда их делают настоящие профессионалы) и заслуживающими быть прослушанными/просмотренными отдельно от игры. Разве вам никогда не хотелось работать в Windows под саундтрек из любимой игрушки или заменить стон-

дортную звуковую схему операционки чем-нибудь более оригинальным (предсмертными криками монстров, например)? И блог, если разработчики решили не изобретать, а использовать для озвучки обычные \*.wav или \*.mp3, а ролики поместили в виде родящих глаз \*.avi (о уж где их искать и что для этого использовать, мы вам обязательно расскажем во "Вскрытии" и "Игровых ресурсах"). А как нам быть, если все интересное лежит в файлах непонятного происхождения, от которых раскопаться стандартными способами? В этом случае есть смысл обратиться к специальным программам — "выдролкам" ресурсов, о которых я и расскажу в этой статье. Только помните, что "выдранные" ресурсы предназначены исключительно для личного пользования — прослушивать музыку самому можно, а вот записывать ее на компакт и дорить приятелю или выдвигать на свое усмотрение — не следует. И конечно же, все программы, описанные в данной статье, вы можете найти на нашем комплекте!

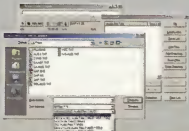
## Инструментарий Game Audio Player 1.28

Разработчик: ANX Software

Размер: 607 Kb

Лицензия: Freeware

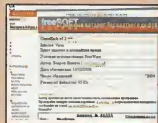
Язык интерфейса: Английский  
[www.anx.do.ru](http://www.anx.do.ru)



Это приложение хорошо известно большинству любителей компьютерно-игровой музыки благодаря поддержке многих популярных продуктов и достаточно удобно реализованной системе работы. Программу умеет сканировать целые директории на предмет наличия звуковых файлов, которые затем можно прослушать или перекодировать в \*.wav-формат. Есть поддержка плейлистов — для наиболее известных игр можно найти специальные плейсты, работающие при наличии нужного комплекта в приводе (серины C&C, Fallout, NBA Live, Need For Speed, Diablo и т.п.). Функциональность приложения легко расширить (в первую очередь, это касается числа поддерживаемых игр), установив дополнительные plug-in модули. "Свежеотпущенную" музыку можно сразу сохранить на диск (имеется возможность конвертирования файлов из одного формата в другой непосредственно перед записью) — весьма удобно, если вы собираетесь слушать ее в дальнейшем. Начать знакомство с utility'ом такого рода рекомендуется именно с Game Audio Player — возможно, ничего другого вам и не понадобится.

## Внимание, вирус!

В процессе подготовки данного материала мне довелось наткнуться на якобы новую версию программы GameHack (упрощенный аналог небезызвестного нашим постоянным читателям MTC, которая, судя по описанию, теперь также научилась "выдирать" из игршек музыку/видео и творить с ними прочие безобразия. Описание выглядело неплохо, единственное, что насторожило — это чрезвычайно скромный размер файла. Заглянув на страничку чуть поближе, я обнаружил, что приложение было удалено из базы по причине инфицированности вирусом (вероятно — трояном).



Так что если вам когда-нибудь попадется ссылка на некий GameHack v3.2 размером 656Кб (последнее время "программы" стонут еще и рассылают почтой), не вздумайте его скачивать — это не что иное, как злобный трояк. Чутье проверяйте свежевыкачанные файлы антивирусом — как показывает практика, зараженные файлы попадают даже на крупнейших серверах... И еще раз отметим, что кодовая программа, появляющаяся на нашем CD, помимо прочего, прогоняется через антивирусники.

**Total Recorder 3.0**

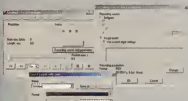
Разработчик: High Criteria, Inc.

Размер: 922 Kb

Лицензия:

Shareware [ограничение функциональности]

Язык интерфейса: Английский

[www.highcriteria.com](http://www.highcriteria.com)

Очень удобная

программа,

удобная для "выдиранья" (точнее, записи) музыки из абсолютно любой (!) игры, чем не могут похвастаться конкуренты. Интерфейс приложения не сложен — для начала работы вам достаточно просто установить продолжительность записи, выбрать ее качества (из довольно большого списка) и нажать на кнопку "Записать". Затем запустите нужную игрушку, доберетесь до любимого саундтрека и по его окончании выйдете на рабочий стол операционки. Вот и все — нужный трек у нас в руках, теперь его можно подправить в соответствующем редакторе. А вообще, этот инструмент можно использовать не только для вытаскивания музыки из игр, его возможности существенно больше, в чем можно убедиться, взглянув на схему работы приложения.

Как видно на рисунке, это программно-аппаратно "встроивается" между проигрывающим звуком и драйвером звуковой платы, перехватывая все сигналы и записывая их на диск. Таким образом, мы получаем в свои руки все что угодно — озвучку фильмов/видеофильмов; все те же приключенческие эффекты, воспроизводимые программой типа Аска; можно даже запрограммировать голосовой чат или разговор по IP-телефону... Компьютерный диктофон, да и только! Жаль только, что не бесплатный.

**WinRipper v0.71**

Разработчик: Peter Pawlowski

Размер: 25 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://pp666.cb.net>

Еще одно "гробничко" музыки (и некоторых форматов видео), но многим

напоминающая уже упоминавшийся

Game

Audio Player. Главное отличие — отсутствие возможности проиграть выданный трек, на это компенсируется увеличенным списком поддерживаемых форматов (\*.wav,



\*.voc, \*.aud, \*.aiff, \*.au, \*.snd, \*.8sf, \*.mid, \*.rmi, \*.hmp, \*.hmi, \*.xmi, \*.mus, \*.cmf, \*.mod, \*.s3m, \*.it, \*.xm, \*.vqa, \*.avi, \*.riff, \*.lrf) и высокой скоростью работы. Даже если нужные вам данные будут утеряны "замаскированы" под другой формат или закодированы в нестандартном режиме, WinRipper все равно добьется своего, для чего существуют функции сканирования файлов. Вам необходимо только выбрать каталог, в котором программа будет искать ресурсы, все остальное происходит автоматически [по окончании работы приложение выводит галерею к употреблению музыки/видео в выбранную папку]. Еще одно применение WinRipper — это использование его для конвертирования звуковых файлов из одного формата в другой (!) \*.aud в \*.wav, \*.voc в \*.wav, \*.hmp в \*.mid, \*.mus в \*.mid, и т.д. — весьма удобно для упорядочивания своей аудиосборки.

**WAVCAP 1.34**

Разработчик: Pikaro Tarmo

Размер: 171 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.teknika.turkum.fi/~tpikaro](http://www.teknika.turkum.fi/~tpikaro)

Уже довольно старая (работает даже под DOS!), но все еще весьма эффективная программа, умеющая извлекать музыку из большинства игр. Механизм работы приложения прост: WAVCap изучает файлы в нужной вам директории, сравнивая их с известными ему форматами, и осуществляет их преобразование в обычное \*.wav-аудио. Имеется поддержка плагинов (правда, их пока затрудняется тем, что с момента релиза приложения прошло немало времени).

**FMV-Extractor Version 0.9a**

Разработчик: Zath-Ommag

Размер: 197 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

[www.necrotech.de](http://www.necrotech.de)

Главная отличительная черта данного приложения — работа только с видеофайлами "китрых" форматов. Не так много, если сравнивать с описанными выше утилитами, но зато со своей целью программа справляется отлично, поддерживая массу различных видеоформатов — стандартные \*.avi (даже закодированные самым оригинальным способом), Bink и Smacker (\*.bik, \*.smk



и им подобные), а также разные типы "фирменных" алгоритмов (например, \*.lwo, используемые в играх от Interplay). Как показывает практика, для просмотра зоветных видеороликов этих функций оказывается достаточно, ведь в большинстве игршек ничего другого и не придется.

**Что делать? (с)**

Напоследок позволю себе дать пару советов по поводу того, как удобнее использовать упомянутые в статье программы. На мой взгляд, оптимальным будет использовать Game Audio Player для первого знакомства с саундтреком интересующей игрушки — с его помощью можно быстро оценить, в каких файлах лежит нужная музыка, а в каких — всякая мелочевка. После этого стоит воспользоваться одним из конвертеров (рекомендуем WinRipper, хотя можно использовать и WaveCap) и перевести все интересное в наиболее доступный формат (коти бы \*.wav). Если же нужна игра наоборот отказывается делиться необходимой информацией — воспользуйтесь Total Recorder'ом — в соответствии со своим названием, сей инструмент позволяет записывать все что угодно (коти с ним и придется немного повозиться). Для извлечения на свет любимых роликов используйте FMV-Extractor (или уже упоминавшийся WinRipper, хотя в работе с видео он и не так силен).

Вот и все. Инсталлируйте описанные приложения (еще раз напомним, что взять их можно с нашего диска), доставьте компакты с любимыми играми и наслаждайтесь "выдираной" музыкой/роликами — теперь все нужные ресурсы всегда будут у вас под рукой ■

**"Приставочникам" посвящается...**

Если вдруг у вас где-то завалялась старенькая Sony PlayStation (за номером 1), то вы сможете просмотреть видеоролики, записанные на ее компакт-дисках. Подойдет абсолютно любой компакт. Приставка — это вам не компьютер с кучей несоместимых форматов. Все, что нужно, это установить программу PSX Play 1.46 с нашего комплекта и вставить нужный диск в привод. Для редких владельцев PSX2 есть другая программа — PS2 Movie 0.10, работающая аналогичным образом (она тоже есть на нашем диске).





# Стандартные коды

Святослав Торик  
torick@igromania.ru

## Европейские войны: Казаки

Прямо в игре нажмите Enter и введите код (в мультиплеере не работает):  
**supervisor** — включить/выключить туман войны.

**money** — дает по 50000 каждого ресурса.  
**izmena** — переключить режим и играть за другую сторону клавишами 1-9 и правой цифровой клавиатуре.

**multivar** — нажмите R и сможете выбрать побого юнита. Нажмите в любом месте на карте — появится юнит. **ВНИМАНИЕ!** При использовании данного кода могут наблюдаться различного рода пакастные эффекты на экране монитора.

**www** — включает все вышеприведенные коды, кроме **money**.

## Паркан: Железная Стратегия

Откройте файл **Iron\_3D.ini** и в разделе [CS] пропишите побую команду, дабы получить результат, указанный ниже:

**INVULNERABILITY=1** — неуязвимость главного героя.

**FULL\_RESEARCH\_TREE=1** — использовать любые компоненты для ботов, не избирать их.  
**WINDOW\_MODE=1** — запустить игру в окне. Работает не на всех видеокартах.

Также в файле **Behavior.ini** можно изменить строку **ImmortalHero = 0** на **ImmortalHero = 1**, что даст герою бесконечный боезапас.

## Absolute Terror

Откройте файл **at.ini**, который лежит в основной директории игры. Найдите следующий отрезок:

[Pilot]  
Name=Пilot's name  
Level=X

Вместо X подставьте цифру того уровня, на который мечтаете попасть.

## Airfix Dogfighter

Вводите эти коды прямо во время игры:  
**hybris** — режим неуязвимости.

**hefoistas** — все оружие (secondary).  
**athena** — высочайший Tech Level.  
**admiral** — получить все медали.  
**autopilot** — автопилот. Сходите, выпейте кофе.  
**racerwagen** — вместо самолета — джип.  
**hades** — проиграть миссию.  
На экране кампании выбора миссий аведите **prometheus** — доступ ко всем миссиям.

## Colin McRae Rally 2

Создайте новые профили водителей, аведите побую тэг и впишите следующие коды вместо имени:

**allthebuttons** — все машины.  
**onecarefulowner** — все машины можно везать и таким образом.  
**greatnews** — все треки.  
**minime** — машина Mini Cooper S.  
**evilevo** — еще один болид — Mitsubishi Lancer.  
**offroad** — шоссейник Lancer (Road Car).  
**jobinitally** — старший брат Mini Cooper's A.  
**jimmyscar** — симпатичная тачка Sierra Cosworth.  
**coolestcar** — Ford Puma.

## Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (Demo)

Бесплатные Action Points. В походовом режиме, во время боя, расквядите AP вашего персонажа до тех пор, пока не останется лишь один. Теперь запишитесь и тут же загрузитесь. AP снова по максимуму. Подобный фокус действует лишь в первой демо-версии игры (не в появившейся позже мультиплееровой). Повторять чит можно сколько угодно раз.

## Gunlok

Вызовите консоль тильдой (~) и наберите:  
**REB GOD** — режим бога.  
**REB INFINITE AMMO** — бесконечный боезапас.

**GIVE** [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою. Список предметов см. ниже.

**GIVE AND EQUIP** [имя героя] [название предмета] — дает предмет герою и экипирует им его (если можно). Список предметов см. ниже.

## Список предметов

Оружие и боеприпасы:  
**LASER, BINARY LASER, MAXIM LASER, BATTERY PLUS, PLASMA PISTOL,**

**PLASMATRIX, PLASMAGNUM, AUTOLOCK BOLTS, GRENADE LAUNCHER, GRENADE PLUS, GRENADE EMP, MISSILE LAUNCHER, MISSILE PLUS, MISSILE EMP, FLAMETHROWER, NAPALM, NANOFRAG, EPULSAR.**

Ключи, щипы, огнестрелы:  
**KEY, KEYB, SHIELD, PICKUP, ARMOUR PICKUP, AIM, ACCURACY PICKUP, LOCK, DECODER, BEACON TRACKER, TERRAIN\_SCANNER, TERRAIN\_SCANNER\_WITH\_RADAR, OMNI\_SCANNER, HOLOGRAM\_GENERATOR, AUDIO\_CLOAK, SIGHT\_PICKUP, SIGHTPLUS\_PICKUP.**

## Oni

Проверено только на демо-версии. Предполагается, что должны работать и в полной. Включение режима читов Увы, но проста так ничего не получится. Вам придется заняться hex-редактированием файла. Создайте копию файла **persist.dat**. Теперь откройте оригинал каким-нибудь редактором, найдите сегмент **0x44** и смените значение на **07**. Сохранитесь и выйдите из редактора. Теперь, во время игры, нажмите **F1** и введите угодные вам чит-коды.

**liveforever** — режим бога.  
**shapeshifter** — сменить персонажей (классовой FB).

**touchdeath** — дает omnipotence.  
**cantouchthis** — режим unstoppable.  
**fatloot** — боеприпасы плюс здоровье.  
**glossworld** — вся мебель разбивается о стекло.

**winlevel** — выиграть миссию.  
**loselevel** — проиграть миссию.  
**bighead** — режим больших голов.  
**minime** — мини-режим.  
**superammo** — режим супер-патронав.  
**reservoirdogs** — компьютерные оппоненты дерутся друг с другом.

**roughjustice** — режим пупетов.  
**chenille** — режим Дао-Дана.  
**behemoth** — режим Годзиллы.  
**elderrune** — регенерация.  
**moonshadow** — папья с фэйзингом.  
**munitionfrenzy** — создает ящик с оружием.  
**fistsollegend** — режим Легендарных Кулаков.  
**killmequick** — ультра-режим.  
**corousel** — медленный режим.  
**thedayismine** — режим разработчиков.

Чит-коды из режима разработчиков. Находясь в режиме разработчиков, нажмите тильду (~). Теперь вы можете вводить следующее:

- `door_ignore_locks = 1` — открывает все двери.
- `ai2_kill` — убивает всех, находящихся рядом.
- `chr_nocollision 0 1` — режим прохождения сквозь препятствия.
- `dump_docs` — показывает все доступные команды.

## Tomb Raider: Chronicles

Дабы чит-коды сработали, вам придется повернуть Лорочку лицом на север. Не забудьте свериться по компасу.

**Следующий уровень.** Выберите инвентарик, перейдите к пункту Load game и зажмите L+I+F+T.

**Все оружие.** Выберите инвентарик, перейдите к large medipak (если есть) и зажмите C+T+R+L.

**Все предметы.** Выберите инвентарик, перейдите к small medipak (если есть) и зажмите A+L+T+G+R.

**Режим Бога.** Выберите инвентарик, перейдите к Flores (если есть) и зажмите F+I+R+E.

## Корсары: Проклятие дальних морей

Запускаемый файл: engine.exe

В этой игре адреса могут периодически изменяться, но их несложно найти с помощью МТС, если немного уметь этой программой пользоваться.

**Денги** — 15BF220 (FF FF FF); **опыт** — 15BF21C (FF FF FF). У вас ОЧЕНЬ резко возрастает опыт, что позволяет вам получить 1-й ранг, возможность управлять самыми крутыми судами 1-го класса и некоторые другие блага. **Жизнь (в драке)** и **количество матросов на борту (в море)** — 15C2464 (FF FF). А после этой нехитрой операции — численность команды на корабле заметно увеличивается (км, и где их столько там уместится?). Краме этого, в драке у вас будет весьма длинный лайфбар, что позволяет убить противника с первого удара.



## America

Запускаемый файл: America.exe.

1677721 16777215(0) 0

Если играем за US American (американцев):  
Едо — 52A254 (FF FF FF); дерево — 52A2B4 (FF FF FF); золото — 52A2F4 (FF FF FF).

Если играем за Outlaws (бандитов):  
Едо — 52A268 (FF FF FF); дерево — 52A2C8 (FF FF FF); золото — 52A308 (FF FF FF).

Если играем за Mexican (мексиканцев):  
Едо — 52A258 (FF FF FF); дерево — 52A2B8 (FF FF FF); золото — 52A2D8 (FF FF FF).

Если играем за Native American (индейцев):  
Едо — 52A25C (FF FF FF); дерево — 52A2BC (FF FF FF); золото — 52A2DC (FF FF FF).

Тренинг прилагается на комплекте.

## Carnivores: Ice Age

Открываем в хек-редакторе файл сохраненной игры player?.sav, переводим в шестнадцатеричную систему счисления текущее количество очков и ищем это число в файле. Найдя, редактируем его на FF FF. Теперь у вас огромное количество очков, доступны все уровни, все оружие и все животные.

## Insane

Открываем хек-редактором файл сохраненной игры player?.chr. Теперь: строка 30 (номер отображается в самом левом столбце), первые 2 байта меняем на FF FF. Затем

находим строку 230, 14-й и 15-й байт меняем также каждый на FF; теперь делим то же самое в строке 440 с 10-м и 11-м байтами, в строке 650 с 6-м и 7-м байтами, и, наконец, в строке 860 с 1-м и 2-м байтами. Теперь у вас должны быть доступны все 5 уровней.

Если у вас не получилось желаемого результата, попробуйте загрузить, то можете использовать редактор сохраненной игры с нашего компакт-диска.



## State of War

Запускаемый файл: stateofwar.exe

Денетки — 706684 (FF FF)

Испыдования — 706678 (FF FF)

Самолеты, метеориты и прочие летающие орудия (их сразу становится 255) — 684FA8 (FF)

CREDITS 68619 RESEARCH 9999

Тренинг прилагается на комплекте.

## Игровые ресурсы

Роман AKA Docent

romanakadocent@mail.ru

## Европейские войны: Казаки

На игровом диске находится несколько аудиотреков в формате Audio CD (можно проиграть в обычном CD-плеере).

<Каталог игры>\sound\\*.wav — звуки;

<каталог игры>\video\\*.avi — мультики.

Совет по запуску игры, если разрешение вашего экрана меньше, чем 1024X768, то игра, скорее всего, не запустится. Исправить это можно, отредактировав (в блокноте) файл mode.dat в корне игры и поставив в самом начале строки (первой) вместо стоящих по умолчанию 1024X768, например, 800X600.

## Шестнадцатирчные коды

Роман AKA Docent

romanakadocent@mail.ru

Начиная с этого номера, мы выкладываем на наш компакт-диск трейнеры, созданные Романом, ведущим этой части "КОДЕКСа", специально для "Минни". Возможно, это все же будет разовый эксперимент, возможно — сделается постоянным. Напишите свое мнение!

Инструкцию по использованию Magic Trainer Creator вы можете прочесть на комплекте в одноименном разделе — "Инструкция".

## Европейские войны: Казаки

Запускаемый файл: dmcr.exe.

Едо — 1485A94 (FF FF FF); золото — 1485A8C (FF FF FF); железо — 1485A98 (FF FF FF); уголь — 1485A9C (FF FF FF); камень — 1485A90 (FF FF FF); дерево — 1485A88 (FF FF FF).

DEPLET: 16777215 EA: 16777205  
ЗОЛОТО: 16777215 ЖЕЛЕЗО: 16777215

Тренинг прилагается на комплекте.

## Корсары: Проклятие дальних морей

<Каталог игры>\resource\images\ — графика и картинки.

<Каталог игры>\resource\faces\ouface.lga — портрет главного героя игры (капитан), который можно заменить своей фоткой с теми же параметрами и разрешением, что и оригинал.

<Каталог игры>\resource\music\\*.mp3 — музыка из игры.

<Каталог игры>\resource\sounds\ — звуки.

<Каталог игры>\resource\texts\ — тексты квестов.

<Каталог игры>\resource\textures\\*.lga — текстуры.

## America

<Каталог игры>\music\\*.mp3 — музыка;

<Каталог игры>\videos\\*.bik — мультики.

## American McGee's Alice

<Каталог игры>\base\pak\*.pk? — архивы со всеми ресурсами, наподобие Quake2/3 и прочих игр на Q-движке. Есть возможность распаковать/запаковать те же средства, что в Quake2/3 (просто архивирование, но на винте должно быть очень много места — более гигабайта). Также можно войти и вытащить файлы в Windows Commander v4.51 (последние версии WinRAR умеют выдирать файлы из архивов, не эжируя место на диске).

## Carnivores: Ice Age

<Каталог игры>\hunidat\menu\ — графические элементы меню.

<Каталог игры>\hunidat\soundfx\ — звуки.

<Каталог игры>\hunidat\weapons\\*.lga — изображения патронов.

И, наконец, самое интересное: <каталог игры>\hunidat\\_res.txt — в этом файле нежат скрыты с параметрами игры.

Weapons {} — в этом разделе идут параметры оружия: name — название оружия; file — имя файла данных оружия; pic — графический файл с изображением патрона; power — мощность стрельбы (1-9); optic — оптический прицел (1 — если есть; если нет, тогда нет и такой строки); prec — точность (1-9, чем выше, тем точнее); loud — громкость выстрела (0-9, лучше 0 или 1); rate — на что влияет этот параметр, выяснить не удалось; shots — количество патронов (1-100, можно и больше); reload — после скольких выстрелов перезаряжается.

Characters {} — в этих разделах идут параметры животных: name — название животного; file — файл данных животного (можно заменить другим и наблюдать интересный эффект, вроде

летающих мамонтов, как на скриншоте); ai — уровень искусственного интеллекта (лучше не менять, иначе это может привести к непредсказуемым багам); mass — масса зверя; length — длина (рост) зверя; radius — радиус, на что он влияет, не удалось определить; scale0, scaleA — размеры, назначение которых тоже не удалось установить, — в игре себя проявляют упорно отказываются; health — количество точных попаданий, необходимых, чтобы прикончить зверя (чем меньше, тем быстрее сойдет); basescore — очки, начисляемые за зверя; smell — обоняние зверя (чем меньше, тем больше шансов, что не унюхает вас); hear — слух зверя (чем ниже, тем больше шансов, что он вас не услышит); look — зоркость зверя (чем ниже, тем он сплее); shipdelta — назначение установлено не удалось, хотя понятно, что параметр как-то влияет на корабль поддержки (не время прилета — точно); danger — если есть эта строка (TRUE), то зверь особо опасен.

Prices {} — количество очков, необходимых, чтобы открыть данный уровень, оружие или зверя в меню.



## Kingdom Under Fire

<Каталог игры>\res\bgm\\*.wav — музыка, а в <каталог игры>\res\local\\*.sar — тексты заданный.

<Каталог игры>\res\map\ — карты, доступные для редактирования приложением к игре редакторам kufuseditor.exe.

## Giants: Citizen Kabuto

<Каталог игры>\music\<любый каталог>\\*.raw — музыка, которую можно открыть, например, в музыкальном редакторе Sound Forge

<Каталог игры>\stream\<любый каталог>\\*.wav и <каталог игры>\streamenglish\<любый каталог>\\*.wav — тоже музыка.

## Mercedes Benz Truck Racing

<Каталог игры>\autos\ — каталоги с графикой машин. Для изменения внешнего вида грузовика нужно скачать шаблонные тексту-

ры с support.synetic.de (16 Мб), затем редактировать и сохранять с исходными графическими параметрами. Копировать в указанный каталог поверх любого исходного подкаталога Mtr. Результат можете наблюдать на скриншоте.

<Каталог игры>\fahrer\\*.lga — фотки водителей. Можно заменить любую из них своей, сохранив ее с теми же параметрами, что и исходная. 99x131, но задов 16-битную палитру вместо исходной (24 бит), иначе картинку не будет видно. Результат на скриншоте.

<Каталог игры>\feavis\\*.avi — видеореплики, а в <каталог игры>\fevents\\*.lga — шрифты.

<Каталог игры>\fesound\\*.wav — основные звуки и — в подкаталогах — комментарии на разных языках.

<Каталог игры>\funkb\\*.wav — звук комментариев по рации, в <каталог игры>\music\\*.wav — музыка, и в <каталог игры>\sounds\\*.wav — прочие звуки.



## Sacrifice

<Каталог игры>\data\anime\\*.smk — мультяшки; <каталог игры>\data\music\\*.mp3 — музыка.

## State of War

<Каталог игры>\data\sounds\ — в этом каталоге и во всех вложенных — звуки и музыка из игры в формате .wav.

## Swedish Touring Car Championship 2

<Каталог игры>\data\movies\\*.bik, <каталог игры>\data\publishers\\*.bik — сплошные мультфильмы.

<Каталог игры>\textures\\*.tgo — текстуры машин, которые можно перекрасить, сохраняя исходными параметрами.



## Wolfenstein 3D

<Каталог игры>\\*.wi? — файлы с данными.  
Программа WolfEdit (под DOS, лежит на нашем компакт) позволяет редактировать все параметры.



## АНТИКВАРИАТ

Роман АКА Docent  
romonakadocent@mail.ru

## Doom

<Каталог игры>\\*.wad — файл, как известно, содержащий ресурсы игры.

Программа Doom Editor позволяет его распороть, отредактировать уровни, графику, звуки, а затем закинуть все это обратно в игру. Программа (под Windows) лежит на нашем компакт.



## ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

Пятнистая Рысьяво  
rysiavka@hotmail.com

## Wizards & Warriors

В этой игре полно багов, многие из которых вполне можно причислить к разряду кодов, т.е. они позволяют творить всякие вещи, не предусмотренные разработчиками.

1. Первый баг может запросто пустить под откос всю игру. В Dragon Spire, где живет третий хранитель меча и через который лежит путь в портовый город, при загрузке подполья (двергошь за рычаг, наружная дверь закрывается, внутренняя распахивается) не открывалась внутренняя дверь. Выход банален — дергаешь за рычаг много раз.

2. Потом можно подобрать амулет с таким свойством: при попытке надеть его на персонажа компьютер виснет сразу и навсегда. Определил "проклятую" вещь и не трогайте ее больше.

3. Забавная ситуация сложится при попытке устоявить на корабле ворота для те-

лепортации. Воспользовавшись ими после рейда в город, вы окажетесь на дне морском. К не менее плачевным результатам приводит попытка затащить на корабль сундук, который не хотел открываться. Этот сундук все время норовит высочить за борт.

4. А последний баг при желании маг бы стал нескончаемым источником экспы для отряда. Третий квест в гильдии священников в Ishad N'ha — разыскать некоего папанико и отдать ему письмо. За что в гильдии дают 750 очков. Так сколько раз туда потом ни заглядывайся, священник всегда заводит все ту же байку о благородной миссии и в конце дает экспу. Приятно, только скучно.

## ОДИН МАЛЕНЬКИЙ СОВЕТ

Игорь Савенков  
isavenkov@mail.ru

Этот трюк сработает не всегда и преимущественно с очень старыми играми. Вы возвращаетесь к давней любимой игре, достаете диск, начинаете его устанавливать и вот — на тебе! — программа вежливо просит ввести CD-key, ипачетанный в левом нижнем углу коробки. И тут вы с ужасом вспоминаете, что во время очередной генеральной уборки, добы освободить квартиру от лишнегохлама, родители выкинули эту старую, порядком помятую вещь. Во-первых, можно воспользоваться статьей "Игровой взлом. Во избежание порчи", ипачетанной в 10-м номере "Мани" за 2000 год. Ничего противозаконного в этом нет, можете не волноваться. Во-вторых, можно пойти еще более простым путем, какой объяснен ниже.

Итак, скопируйте весь CD на свой жесткий диск. Далее методом тыка или путем сносительного дедуктивного анализа выясните, какой файл вызывает появление той заспачетанной надписи, требующей ввести CD-key (если кто не понял, то "метод тыка" заключается в запуске всех exe-файлов подряд, дожидаясь, пока не высочит эта самая надпись). Затем этот файл аккуратно стираете с диска (к примеру, для SimCoaster этот файл называется SimCoaster\_Code.exe) и запускаете Setup.exe с жесткого диска — оттуда, куда вы и переписали сидук (не с самого CD!). Теперь пулюй Setup, не найдя своего "верного стража", решит, что тот "пошел покурить", и, немного подумав, продолжит свое дело — установку игры, но уже без проверки. Что и им и надо ■

# Строительство по кирпичикам

## Статья №2

## осмысление предстоящего дела, составление плана и начало работы

Если вы читали предыдущий выпуск "Самопла", то помните, что я разделил все жанры по трудоемкости их разработки и указал, какие усилия потребуются приложить для написания соответствующей игры. Говорилось и о том, что любая команда энтузиастов может заниматься созданием вполне коммерческой игры при минимальных затратах времени и используя только личные средства. Там же упоминалось про оптимальную основу для разработки: бесплатные движки.

В этой статье мы займемся изучением того, как действовать, создавая игру на базе движка по имени **Genesis3D**.

### Фундамент

Напомним, что движок **Genesis3D** (или, сокращенно, **G3D**) был разработан компанией **Eclipse**, а позже куплен и стал активно продвигаться компанией **Wild Tangent**. Он бесплатен, и вы можете получить его каппю через Интернет на сайте [www.genesis3d.com](http://www.genesis3d.com) (о если вы приобрели журнал в комплекте с диском, то найдете его прямо там). Движок включает в себя редактор уровней, плагины для экспорта моделей из **3DStudio MAX**, а также **SDK (Software Development Kit)** для программиста. Достойный набор.

**Genesis3D** — вполне состоявшийся движок версии 1.1. На сегодняшний день он является самым популярным из сообщество себе подобных, поэтому в Интернете есть целое море документации для обучения как программистов, так и художников.

Я проводил достаточное количество изысканий по поводу этого движка и могу с уверенностью утверждать, что **Genesis3D** действительно достоин стать фундаментом вашей будущей игры.

### Структура

**Genesis3D** разрабатывался в первую очередь для сотворения игр жанра **3D Action в перспективе от первого лица (FPS)**, однако годится и для экшенов **от третьего лица (тип MDK)**. Для **стратегий характера Dark Reign 2 или BattleZone** движок не подходит в силу отсутствия возможности прорисовки открытых поверхностей (tetra rendering). Отсюда сам собой напрашивается вывод, что весь дальнейший разговор будет в первую очередь относиться к созданию квокоподобной игры. Но даже если вы — юрстыный противник сего жанра, советурую изучить весь следующий материал, так как структура **FPS** или **TPS** не будет

слишком отличаться от структуры, скажем, **RPG**, и полученные здесь знания вы сможете применять повсеместно.

Прежде чем браться за долото и отбойный молоток, лхнородочно нашинговывая Visual C++ свеженбитым кодом и пуская вскачь **3DS Max**, необходимо все хорошо спланировать. Здесь как никогда нужны трезвый подход и правильная оценка предстоящей работы.

Покочевавшись в **Genesis3D**, вы обнаружите, что в нем прослеживается некая структура. Слышим фразу "оптимизация под создание игры такого-то жанра"? Все просто: подразумевается сопоставление структуры движка со структурой игры выбранного жанра. Структура игры — это часть, своеобразные блоки, из которых она (игра) состоит. Выявляем эти блоки мы и займемся. Точнее, изобразим структурные элементы, из которых состоит игра, сделанная при помощи **Genesis3D**.

### Структура игры в расчете на Genesis3D Игровой уровень

Под игровым уровнем здесь подразумевается некая карта. Карта — это информация о порядке расположения, позиционирования, раскраски и текстурирования полигонов в виртуальном трехмерном пространстве. Также в нее входят такая информация, как материал полигона (твердая масса или жидкость), его свойство (эффект зеркала или прозрачности) и так далее.

В **Genesis3D**, как и в большинстве Quake-подобных движков, карты уровней построены на основе **BSP (Binary Space Partitioning — двичное деление пространства)**; позволяет быстро вычислять порядок удаления полигона от обозревателя.

Это означает, что карта может храниться в отдельном файле. Этот файл карты будет вполне самодостаточен — благодаря тому, что **Genesis3D** вместе с геометрией компилирует в него все используемые текстуры. Как следствие, будучи загружен, уровень становится необходимым условием функционирования простейшей программы для **G3D**. Точнее — одним из двух необходимых условий.

### Объект игрока

Вторым необходимым условием является объект игрока. Этот объект совершенно

необязательно должен быть видимым, а представляет собой объект виртуального мира игрока, который управляет реальным человеком, т.е. самим игроком. Объект игрока представляется зданом центром игровой вселенной, так как вокруг него закручивается все действие: расчитываются и отображаются на экран монитора полигоны, которые входят в его поле зрения; в зависимости от его позиции все монстры устремляются к нему с одной-единственной, той самой целью; ну и так далее.

Самым простейшим объектом игрока может выступать виртуальная "камера". Это понятие широко применяется в **Genesis3D**, но до всего, что связано с трехмерным моделированием. Камера определяет видимый на экране участок уровня, и, как вы можете догадаться, загрузив уровень и добавив в него объект игрока — камеру, — мы получим образовать "view" уровня.

Такое единства игрока и камеры справедливо не всегда, а в большинстве своем для игр от первого лица. В других случаях объект игрока и объект камеры могут и должны существовать раздельно.

### Связи

Создав программу, которая загружает уровень и добавляет объект игрока, интегрированный с камерой, мы добьемся того, что можно будет крутить-вертеть поле обозора под всеми углами, осматривать любые закоулки виртуального пространства, но — не больше того. Наш обозреватель отличался полным отсутствием связей между объектом игрока и игровым уровнем. То есть ни игрок, ни карта никак не могут влиять друг на друга. Если мы попытаемся пройти сквозь стену, мы пегко это сделаем. Словно что, совершенно нереальный в этом мире.

Добы не быть бесплатным духом, надо иметь возможность взаимодействовать с окружающей средой. Таким образом, задачей программиста является введение законов, которые будут обуславливать воздействия объектов в игре друг на друга. Но это ваш мир, то и законы в нем будут тоже вашими. Ваш объект игрока умеет перемещаться в пространстве при нажатии на кнопки клавиш? Значит, вы должны позаботиться о том, чтобы твердые были твердыми, и обрабатывать столкновения игрока с элементами уровня (стенами, полом и так далее). Суть обработки столкновений



в Genesis3D вынесено всего в одну функцию, и это не должно вызывать затруднений. Кроме этого, мы должны позаботиться о таких вещах, как тяготеющие (если, конечно, у вас том не открытый космос), ускорение, трение и тому подобное.

Итог, взаимодействие между элементами структуры — это ключевое слово (точнее, фразой) при создании игровой программы. Связи произносят программу и наполняют ее смыслом, то есть они-то и создают момент игры!

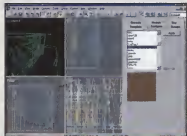
### Элементы игрового мира

Элементы игрового мира Genesis3D можно назвать объектами, которые не являются частью карты, но также и не функционируют сами по себе. Примеров таких объектов полно: всеобщие опечки, броня, потроны, переключатели, красные кнопки и другие, столь любимые сердцу геймеров entities. До, так они называются, если одним словом.

Вся суть entities в том, что они являются связующим звеном между объектом игрока и уровнем. Звеном, создающим цель игры. Например, чтобы достичь поставленной в игре сюжетной задачи, надо собрать четыре

зума пошло в трехмерных играх по основной ветке эволюции, и, наконец, с тупых как пробки спрытованных монстров, мы приплотили к современному венцу творения: хитрому и изворотливому убийце — боту.

Наверное, именно интеллект компьютерных противников будет являться самой сложной частью в программировании вашей игры, так как на этот счет в G3D, кажется, ничего не предусмотрено. Так что придется разрабатывать и просчитывать сложнейшие связи монстров с уровнем, с "неживыми" объектами и самим объектом игрока. Наверное, агрессивная ветка действительно тут самая предпочтительная. Ведь, сопоставив, что может быть устроено проще "мозго"



● Как создаются миры? Очень просто — в редакторе.



● Неагрессивные монстры выглядят очень даже ничего. В программе AVI вы можете посмотреть на них безо всякого риска для жизни.

Чужак. Бежать к нему. Стрелять.\* Vsel

### Другие игроки

В случае с коллективной игрой, кроме объекта игрока и монстров, мы имеем дело и с другими "разумными" обитателями мира — нашими соседями по подъезду и прочими друзьями-приятелями. С людьми, конечно говоря. Но с ними как раз все просто. Те же монстры, только без каких-либо признаков интеллекта. Надеюсь, соседи не обиделись? Ну до ничего, пусть сами думают о монстрах

Вообще-то, разработку сетевой игры достаточно сложно, но вся сложность заключается в организации передачи информации по сети, ее синхронизации и в тому подобных вещах. К счастью, в G3D, как в движке для создания Quake-подобных игр, просто неприличным было бы не включить инструментарий для разработки сетевых коммуникаций. Так что здесь проблема решается.

### Что получилось

Вся эта структура игрового мира, об элементах которой только что говорились, имеет очень любопытное сходство с реальностью. Ну смотрите сами: у нас игровой уровень — чем не планета? По нему (или — по ней) ходит злодоя фоуно — птички, зверушки, монстры, а также сам игрок. Неодушевленную "ночику" составляют всеобщие объекты, являющиеся посредниками во взаимодействиях между "разумными" обитателями и уровнем. Причем это работает в обе стороны. В одну сторону: повернули ключ — открылось дверь. И в другую: сожроби целебный фрукт — выздоровели.



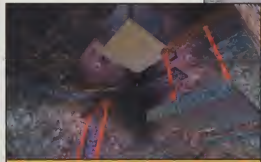
● Entities — вот что нам строить и жить помогает!

Связи составляют этот мир быть одним целым. И они, эти связи, принимают самые разные формы: физических законов, последовательностей (эпизодов) выполнения задания, простой связи действие-результат и так далее

### А практическое применение?

Вот мы и добрались до самого главного — практики. Имея перед глазами вышеописанную структуру, вы можете спокойно разбить план создания вашей игры на отдельные задачи и, соответственно этому, распределить их между участниками вашего проекта.

Творением уровней могут заниматься одни люди. Созданием уникального персонажа — другие; сюда входят внешний вид объекта игрока, его характеристики, показ всех этих характеристик игроющему и еще многое другое. Далее у нас идут неодуше-



● Это ваш мир, и он может быть самым фантастичным!

золотых трезубца, повернуть восемь рубльничков, расстрелять из бозуки шестнадцатидесятифутовые ракеты... и тому подобное. От того, насколько громко вы решите расположить эти элементы, зависит интересность вашей игры. Причем еще как зависит.

В случае Genesis3D эти элементы, естественно, выполнены в виде трехмерных моделей и могут являться как частью файла карты (переключатели, кнопки, замочные скважины), так и отдельно загружаемыми и добавляемыми на уровень объектами (опечки, ключи).

### "Живые" элементы игрового уровня

Монстры!! До, это именно они! Отличие от "неживых" элементов заключается в наличии у этих объектов, не являющихся частью карты, какого-либо искусственного разума (AI). Почему-то развитие этого ро-

пленные предметы. Их надо разобрать, каждому назначить свои функции, сопоставить с миром и игроком, и, наконец, сваять в виде моделей. Планирование "монстров", создание их особенностей, характеристик, моделей поведения и так далее... Всем этим могут заниматься различные люди одновременно. Ну и, конечно, чтобы все это работало как единая команда, требуется руководство, через которое пойдет непрерывный обмен информацией, планирование и корректировка работы.

Мы должны понимать, что вся эта теория действительно необходима, если вы намерены создать что-то серьезное. С наскоку сделать что-то такое, что вызовет у окружающих восторженные крики и в то же время будет устойчивой, мобильной и профессиональной программой, не получится.

## Технология

Обратимся к технологическим моментам работы с Genesis3D. Причем — посмотрим с точки зрения специальности, требующихся в команде.

И начнем со специальности художника. Ваши непосредственным инструментом будет являться 3DStudio MAX. Причем G3D требует, чтобы дополнительно



к 3DSMax был установлен Character Studio 2.0 и больше. Это из-за того, что все модели, созданные в Max'e, вы будете экспортировать в собственный формат G3D, который требует применения ко всем экспортируемым моделям платино Physique, являю-

щегося частью Character Studio. Запасшись необходимыми программами, вы можете начинать рисовать. Помните, что вашей главной задачей является минимизация количества полигонов в создаваемой модели. Короче, вам нужно стараться сделать требующий от вас объект одновременно понятным, красивым и с маленьким количеством полигонов.

**Дизайнер уровней**, как я уже упоминал, получает в свое распоряжение редактор уровней Gedit. Разобраться с ним даже художнику не составит никакого труда, поэтому останавливаться на этом нет особой необходимости. Загляните в нашу рубрику по игровым редакторам: там честно прописываются актуальные и важные вещи для урбанистических.

Теперь — **программист**. Тут, конечно, потребуется знание C++. Прежде чем вы начнете писать первые свои строчки, хорошо бы ознакомиться с тем, что уже сделано до вас. В Интернете есть много примеров и учебников типа "Первые шаги". Этого, в принципе, достаточно для того, чтобы создать простой "обозреватель", о котором говорилось в начале статьи. Когда вы будете в состоянии сами наладить такой "обозреватель", можете себя поздравить: вы сдали экзамен. Теперь, пользуясь лишь документацией SDK и несколькими более

продвинутыми примерами, вы вполне в состоянии будете дописать все остальное, потому что главное тут было — лопать принципиальные моменты работы Genesis3D. А именно: инициализация, загрузка карты, добавление и управление камерой. Это получается наподобие школы, где вам дают базовое образование, после чего вы уже вполне самостоятельны и способны сами заботиться о дальнейшем наращивании знаний. Поэтому, повторюсь, самой главной ступенью здесь я считаю именно эти самые "Первые шаги", и именно на этом этапе вам больше всего будет требоваться помощь стотей и учебников. Дальше вы уже частично сможете сами обучаться в процессе.

После освоения этого этапа вы следуйте по выстроенному нами плану. А именно — как только будете готовы, добавляйте в проект остальные элементы структуры: совершенствуете объект игрока, внедряете новые элементы, программируете монстров. Тому, кто хорошо знаком с программированием, мои слова должны показаться знакомыми — ведь я говорю о модульном программировании. То есть по мере разви-

тия проекта вы добавляете в него новый модуль (класс, объект — как хотите), отвечающий за какую-то часть игры. Если вы когда-нибудь писали исходный код Quake, то могли увидеть там как раз такую картину, где каждому отдельному объекту в игре (монстру, атлетке) соответствует отдельный c-файл.

Вот и получается, что вы создаете свою игру по кирпичику. В согласии с установленным планом и под чутким руководством главного в вашей команде. Каждый созданный кирпичик вкладывается в один из блоков игровой структуры. В конце концов, вы строите огромный домик.

Но потом, после построения, дом надо отделывать. Вот мы и поговорим об этом в следующей статье.

Держите, творите и пишите — буду рад помочь. ■

## Несколько ресурсов

Спешу порекомендовать вам несколько ресурсов Сети, относящихся к Genesis3D, для самостоятельного изучения. На вынужден был огорчить: на русском языке об этом движке почти ничего нет. По крайней мере, мне такие ресурсы, увы, неизвестны. Могу только скромно порекомендовать сайт вашего локального слуги: [www.lo-vision.net](http://www.lo-vision.net). В разделе движков я поместил несколько учебников, примеры и все такое прочее, относящееся к G3D.

Зато в англоязычной части Интернета ситуация гораздо лучше. Ну, во-первых, сайт [www.genesis3d.com](http://www.genesis3d.com). Это домашняя страничка движка. На ней, кроме последних обновлений и новостей, есть форум, на котором вы можете поделиться возникшей у вас трудностью. Сообщество людей, обитавших там и готовых помочь, не оставит ваш вопрос без ответа. Кроме этого, в разделе Links есть масса ссылок на местные хьюз с какими-нибудь упоминаниями о G3D. Переписывать их здесь будет пустой тратой времени. Просто зайдите.

Следующим и последним ресурсом, о котором я бы хотел упомянуть в силу того, что он охватывает собой все, что вам только может пригодиться, является World of Genesis ([www.gomeznet.org/genesis](http://www.gomeznet.org/genesis)). На нем вы обнаружите огромное количество учебных статей как по программированию, так и по моделированию, свежие новости, интересные интервью с разработчиками и много чего еще. В разделе Links также масса полезного. Кроме всего прочего, на сайте существует проект по поддержке игр, сделанных на Genesis3D. Ссылку с картинкой из вашей игры увидите сотни человек в день! ■

# ЭПОХА БИТВ®

## AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ



Всегда есть в продаже в наших фирменных магазинах:

- г. Лобня, ул. Промышленная, 2
  - Москва, ул. Милашенкова, д. 22
  - ТК «Совенок» место №14, ст.м. «Савеловская»
- Телефон для справок 210-88-71



Наборы из серии «Эпоха битв» вы можете приобрести по почте обратившись по адресу:  
Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2. ОАО «Звезда».

Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22

E-mail: [zvezda@df.ru](mailto:zvezda@df.ru) <http://www.ageofbattles.ru>

Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь».



# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### FASA — R.I.P.

Начнем с печальной новости. Игровая индустрия постигла тяжелая утрата. 25 февраля по двенадцатому году жизни скончался... компания FASA. Ее бурная деятельность завершилась финансовым крахом. Несмотря на стабильный интерес к таким ее продуктам, как *BattleTech*, *Shadowrun*, *Crimson Skies* (и не только), компания прекратила свое существование.

В пресс-релизе компании говорится о том, что права на ее бренды *BattleTech* и *Shadowrun* вместе с частью *Ral Partha Enterprises* (миниатюры) будут переданы компании с абсолютно несерьезным названием — *WizKids*. Эта маленькая компания, владельцем которой является основатель FASA Джордан Вайсман, известна пока только на игре *Mage Knight Rebellion*. Сможет ли она справиться с легшим на нее грузом ответственности? Время покажет.

### И Alternity тоже — R.I.P.

И еще одно кошечка. Компания *Wizards of the Coast* официально объявила об окончательном закрытии линии ролевых игр *Alternity*. Кошечка этой Sci-Fi RPG ни для кого не оказалась везучей. О приостановке разработки новых продуктов было объявлено еще в прошлом году.

На теперь поставлен жирный крест на всей системе. А жаль.

В рамках покойной *Alternity* были выпущены такие продукты, как

StarDrive,



DarkMatter, Gamma World и StarCraft (свершено верно — действительно по компьютерной игре). Очевидно, что *Alternity* погибла не из-за своих недостатков, а из-за явных маркетинговых просчетов. Последний гвоздь в гроб системы вбил появление D&D 3rd edition, чей движок D20 может быть основой и научно-фантастических ролевых. Нишу *Alternity* предполагается заполнить новоявленной *StarWars RPG*.

### Зимняя фантазия

С 25 на 28 января в США (Индия) прошла одна из крупнейших в мире ежегодных встреч ролевиков со всего мира — *Winter Fantasy*. Организатором мероприятия, как обычно, выступила международная ассоциация ролевиков — RPGA. В течение четырех дней участники конференции только и делали, что обсуждали ролевые игры и, разумеется, играли в них. В этом году *Winter Fantasy* ознаменовалось стартом новой *Living* (т.е. shared-world) компании *RPGA — Living Force* на основе *StarWars RPG*.

### Халява

Продолжается пополнение списка ролевых продуктов TSR, доступных для бесплатного скачивания на сайте *WatC* в формате PDF. Доступны книги по *Forgotten Realms* (многочисленные *Ad-Quodam*, *Kara-Tur*, *Maztica*), *Dra-*

гонланс (включая *5th Age*), *Birthingright*, *Dark Sun*, *Ravenloft* и совсем древние модули по *AD&D 1st edition*. Гораздо большее количество книг в электронной форме доступно за символическую (и) цену \$2.99, которая в самое ближайшее время увеличится до \$3.49.



### Мутантов продали

Шведский разработчик игр *Paradox Entertainment* передала лицензионные права на издание игры с миниатюрами *Mutant Chronicles: Warzone* и *Chronopia* относительно мажоритарной американской компании *Excelsior Entertainment*.

Настоящая игра с миниатюрами *Mutant Chronicles: Warzone* производится с 1995 года. Она была издана на 16 языках. В свой самый удачный год компания продала 2 млн. копий за год и была награждена *Origins Award: Game of the Year*. Число фанатов *Warzone* в настоящее время насчитывает тысячи игроков.

*Mutant Chronicles: Chronopia* была впервые опубликована в 1997 году и сразу же была признана одной из лучших игр с миниатюрами. *Excelsior Entertainment* планирует продавать эти игры на всем миру, и для этого созданы все условия.

### Новости D20

Богат был первый месяц нового тысячелетия на кошечки. Все то же *WatC* объявило о прекращении работ на ролевой системе



на основе книги Френка Херберта 'Дюна'. Базовая книга правил и сборник модулей *Voices from Another World* никогда не увидит свет. Работы над ролевой 'Дюна' вписались в эрмеевские приключения компании *The Last Unicorn Games* (производителя старой ролевой 'Дюны' — *Chronicles of the Imperium*). Такую потерю для всех нас, фанатов этой замечательной книги!

На не всем приходится так плохо. Известно, например, что трудовая деятельность над D20-ролевой *The Wheel of Time* по произведению Джордана идет полным ходом, и книга увидит свет в ноябре. Продаются работы и над *horror-RPG The Call of Cthulhu* — на все том же движке D20. По соглашению между *Chaosium* (производитель оригинального варианта игры) и *WatC*, это будет единственный продукт и продажники не последует.

**D&D: новые релизы**

За последний месяц список официальных продуктов под маркой D&D 3rd edition пополнился несколькими новыми наименованиями. Среди них особо выделяются следующие: *The Sword and the Fist* возрождает традицию до сих пор популярных книг-расширений по различным игровым классам AD&D. Новая книга представляет из себя продвинутое руководство по *Fighter* и *Monk* в одном флаконе применительно к новым правилам. Один из разработчиков метко обозвал ее *Buff Kicker's Handbook*. В ней можно будет найти полезные советы по отыгрышу данных классов, а также механику для создания действительно интересных персонажей. Увидевших книгу сложилось мнение, что она несколько перекошена в сторону монахов — для компенсации аналогичного перекоса

в сторону воинов в *Player's Handbook*. В этом году выйдут еще два аналогичных руководства: *Defenders of the Faith* (*Paladin* и *Cleric*) и *Tame and Blood* (*Wizard* и *Sorcerer*). Аналогичный продукт для классов *Ranger* и *Druid* еще не анонсирован.

*The Speakers in Dreams* — третий модуль в большой серии *Adventure Path* под названием *The Sunless Citadel* и *The Forge of Fury*. Он предназначен для персонажей 4-6 уровней. После двух приключений в стиле *dungeon crawl* приключения наконец-то выбираются в большой город с очень большими проблемами. В этом модуле персонажам предстоит разнообразные

социальные новыки, что приятно отличает его от предыдущих.

Еще не вышел *Forgotten Realms Campaign Setting* для новой редакции правил, а на свет появился первый продукт по этому, самому популярному, миру D&D.

*Monster Compendium: Monsters of Eorun*, как следует из его названия, представляет собой каталогизированное собрание монстров, обитающих на континенте Eorun, что на планете Toril. Собрание включает десятки всевозможных творений и даже несколько характерных для них преемников классов, например, *Beholder Mage*. ■

**КАРТОЧНЫЙ  
BABYLON 5**

В этом году начинает функционировать новая рейтинговая система для игр, выпускаемых *Precedence Entertainment*, — *Paragon League* (соответственно, коллекционная карточная игра *Babylon 5* — в их числе). Получить *PIN* (*Paragon ID Number*) можно будет в феврале. В марте уже начнут публиковаться 10 лучших игроков. В зочет пойдут очки, набранные с 1-го ноября по 1-е марта (для их зачисления надо будет связаться с компанией после получения *ПИНа*). Для разных игр рейтинг будет вычисляться отдельно. Как всегда, высшие позиции в рейтинге — гарантия участия в крупных чемпионатах (если повезет, то в чемпионате Восточного Полушария).

И еще один факт, который не новость, а сообщение: в этом номере на компакт выложены сканы всех карт сета *Crusade*. Поклонники игры — не пропустите! Интересующиеся — тем более, уверен, вам будет интересно посмотреть.

Андрей Егоров  
(duce\_molton@mtu-net.ru)

**MAGIC: THE GATHERING****НОВОСТИ ФЕВРАЛЯ**

JGran-21 (jgran@mail.ru)

**Опоздавший пререлиз**

По сложившейся традиции, пререлизные наборы добрался до России с недельным опозданием, а потому настоящего пререлиза *Planeshift* у нас не получилось — на момент "пререлиза" полные спойлеры и колоды победителей уже неделю валялись в Интернете. В качестве компенсации за опоздание компания "Соргоно" провела неслыханную по щедрости акцию — бустер-драфт всего за 6 у.е., где в качестве призов разыгрывалось бесплатное участие в пререлизе. Хапья — оно, конечно, здорово, однако очень хочется, чтобы пререлизные наборы поступали к нам без опоздания. А то обидно, знаете ли...



J. Robert King

CD. Но на комплект вы сможете ознакомиться с официальным спойлером по *Planeshift*, то есть — мы предоставляем вам тексты всех карт на изучение. В дальнейшем, как обычно, можете ожидать сканы всех карт; можно считать, что размещение их на компакт вошло у нас в традицию.

Но иллюстрации — обложки фантастического романа, выложенные в ленту практически одновременно с *Planeshift* (как это обычно в *MTG* делается), и, разумеется, нарисованного по его мотивам. Или, точнее говоря, наоборот.

**Через Киев до Праги**

4 февраля в киевском клубе *MagicLand* состоялся комплексный турнир (*Type 2 + Booster Draft*), где главными призами были 2 оплаченные поездки на Гран При в Прагу, который пройдет в марте этого года. В тяжелой и продолжительной борьбе победу одержали "местные" — Н.Корецкий и Н.Самосватов.

**Будет ли в России  
свой "Grudge Match"?**

Московский клуб "Лотус" объявил о проведении серии турниров под общим названием "Лотус Престиж". Суть их состоит в том, что победители отборочных турниров получают приглашение на финал, где разыгрывают между собой довольно существенные призы. Именно по такой схеме проходит все *PTQ* — *Pro Tour*, а также популярный американский "Grudge Match". Однако, несмотря на всю общезначимость данного мероприятия, разыгрываемые в "Лотусе" призы явно уступают своим западным прототипам.

**Grand Prix Moscow**

Как стало известно из официальных источников, Гран При Москвы, намеченный на апрель нынешнего года, пройдет в формате *Invasion Block Constructed*. Учитывая то, что следующий сет *Apocalypse* поступит в продажу в июне, конструкция придется только из *Invasion* и *Planeshift*.

Стоит ли говорить, что метагейм получится крайне перекосенным в красный-черный и красно-зеленый цвета? ■





# Основы профессионализма в Magic: The Gathering Обратная сторона "Магии": КОМБОДЕКТ

У всякого безумия есть своя логика.  
Вильям Шекспир.

Уж так случилось, что с момента рождения Magic стал стремительно завоевывать сердца людей, решивших взглянуть на него "одним глазком", делая из наблюдателей — интересующихся, игроков, ярлык фанатиков или коллекционеров. Немолодая заслуга в этом — его многогранность. Так, имея ассоциативную схожесть с персонажами мира AD&D, рыцари и табланы магии не могли остаться незамеченными для настоящих ралевиков... а Fireball, Lightning Bolt и Time Walk не оставили равнодушными магов современности.

И тут же, одновременно с рождением героико-бального характера "Магии", появляется пятая каланно игроков — программисты, шахматисты или люди с математическим складом ума, маги-манчкины от AD&D, люди риска и те, кому в повседневной жизни не представляется возможным совершить 99 чудес в секунду. Они открывают для себя другую сторону магии — комбинацию.

Вершиной комбинаторики в "Магии" станут комбакалады. Калады, вызывающие суевный страх у новичков. Калады, кажущиеся безумием. Калады, построенные на протручивании некого сочетания карт и, как правило, маленосно убивающие за лернад одного хода.

## Channel и Fireball



Трудно сказать, задумывался ли всерьез создатель игры Ричард Горффилд или кто-нибудь из его соавторов и создателей о том, что уже первый игровой набор Alpha принесет с собой комбинацию из ДВУХ карт (Channel и Fireball), которая дает возможность выигрыша на первом каду, и произойдет первое деление: на комба и не-комба калады. Сама возможность удачно протрученной комбинации основывалась на небалансированных лервых наборах Alpha и Beta и изначальных лравилках составления калады, которые регламентировали всего лишь 60 карт в каладе и не более 4 одинаковых карт — никакж Banned and Restricted! Т.е. представляется возможность собрать такую вот каладу...

## №1. Источники магии

Заметим, что каладо совсем не использует земли. Причиной тому — их главный недостаток, а именно — невозможность сыграть больше одной земли за ход. Проблема ре-

шается с помощью нижеприведенных карт, благодаря которым можно хоть весь стол засыпать (все описания карт смотрите на CD или в Magic: Suitcase).

- 4x Max Sapphire
- 4x Max Ruby
- 4x Max Pearl
- 4x Max Jet
- 4x Black Lotus

## №2. Манипуляции с библиотекой

Найти ключевые карты или источники магии — вот главная задача этой группы.

- 4x Ancestral Recall
- 4x Timewalker
- 4x Time Walk
- 4x Wheel of Fortune
- 4x Demonic Tutor

## №3. Собственно, комба

- 4x Channel
- 4x Fireball

## №4. Утилитарные карты

- 4x Ivory Tower

Позволяет в случае, если что-то пошло не так, прожить подальше.

- 4x Block Vise
- Альтернативный способ убийства (см. ниже).

- 4x Howling Mine

В сочетании с практически "вечным" Time Walk это карта дает нам огромное преимущество на картам.



Идея комбинации элементарно и изычно: ставим на стол **Chunnel**, платим 19 жизней, добавляем немного красного и хидом **Fireball** на 20 в олланта. Но хорт в колоде 60, и вероятность, что необходимые нам **Black Lotus**, **Mox Ruby** и **Chunnel** с **Fireball** ом придут на руку, не слишком велика, поэтому группа карт №2 просто необходима.

Всю силу и мощь этой комбинации начинающим игрокам можно наиболее наглядно оценить с помощью компьютерной игры *Magic: The Gathering* любой версии. В *Microprose*, тох что желающие могут попробовать (если несчастного компьютерного AI не жалко...). Я же остановлюсь на описании "самого плохого расклада". Мы берем руку из 7 карт, где есть, например, *TimeTwister* и *Ancestral Recall*, *Howling Mine* и 4 источника любой магии, кроме синей. Наш оппонент играет, предположим, довольно популярную хрестоматий, и к 4-5 ходу мы можем рассчитывать, скажем, на 5 остающихся у нас жиней. Нашу руку не оставляет нам выбора в последовательности действий, и *Howling Mine* оказывается на столе на первом ходу. Теперь наша задача, получая по две карты в ход, любым способом найти источник синей магии. Мы можем на 90% гарантированно

что с этой задачей ходу к пятому мы справимся, но вот с комбинацией заплатить ~19 жизни для победного Fireball придется на некоторое время проститься. А теперь самое интересное. Оказывается, что так страшна сама наша комбо, как ее окружение. Воистину, комбинация из Ancestral Recall, Timewalker, Time Walk и Wheel of Fortune дает безграничные возможности для разорваривания комбодейтельности. С ее помощью мы запасаемся "бесконечными ходами" и полной круг рукой (семь и более), после чего способ убийства уже не столь принципиален. Можно, например, когда нам надоест "крутить" Timewalker's с Time Walk ami, выложить на стол все четыре Black Vise, использовать Ancestral Recall в оплодотворенном состоянии и передать ему ход. Минус 24 жизни за один ход — довольно жестоко; токов альтернативный способ убийства. "И это не предел!" Стоит заметить, что в процессе вращения мы неоднократно от-

давали ход, но под эффектом очередного **Time Walk** он вновь оказывался у нас, и при условии, что на столе у нас таки оказалось какое-то хлеще всего **Ivory Tower**, с очками жизни у нас все в порядке. Захотим комбинацию все же **Fireball** ом, т.к. если есть возможность не отдавать ход противнику, лучше этого не делать, мало ли что.

Надо заметить, что с тех пор многое ханула в лету, и большинство харт, примененных в этой холоде, — имели ограничение на свою «голаву», нельзя класть в холоду больше одной. Да и цены «немнажжа» подскочили — по самым скромным подсчетам, по более пяти тысяч зеленых президентов обойдется сейчас такой набор. Ну — так эта история...

## Vault of Time

“Vault of Time” — еще одна популярнейшая комбинация времен наборов Alpha и Beta. Основан на артефакте Time Vault, на который необходимо одеть **Animate Artifact**, о зотем **Instill Energy** — и все, scel. Нам гарантированы бесконечные ходы, а противнику, например, медленная смерть от второго ходящего в атаку Time Vault. Мановас основан на ходох и манипуляционных хортых, несильно отличающихся от предыдущих рассматриваемой комбинации, и это говорит о том, что в те аплеее ходы.



перым ходит, того и тапки. То есть тот и выигрывает. А вот как из этого положения вышли разработчики, идеологи и производители Magic: The Gathering, хэзие вышли борборы и хэзие комбинации они с собой принесли, я расскажу в следующем номере. Собственно, в следующих номерах мы, в рамках подобных небольших статей, рассмотрим развитие хомбохолдов, постепенно добравшись до современного положения дел.

Всегда готов ответить на интересующие вас вопросы. ■

# ARK-SYSTEM



# ПРОИЗВОДСТВО CD



WWW.ARKCD.COM

**E-mail: [office@arkcd.com](mailto:office@arkcd.com)**

TEL: 978-5644 • TEL./FAX: 978-2676



4. การดำเนินงานตามแผนงานและโครงการ  
4.1 การดำเนินงานตามแผนงานและโครงการ  
4.2 การดำเนินงานตามแผนงานและโครงการ

1890  
 1891  
 1892  
 1893  
 1894  
 1895  
 1896  
 1897  
 1898  
 1899  
 1900  
 1901  
 1902  
 1903  
 1904  
 1905  
 1906  
 1907  
 1908  
 1909  
 1910  
 1911  
 1912  
 1913  
 1914  
 1915  
 1916  
 1917  
 1918  
 1919  
 1920  
 1921  
 1922  
 1923  
 1924  
 1925  
 1926  
 1927  
 1928  
 1929  
 1930  
 1931  
 1932  
 1933  
 1934  
 1935  
 1936  
 1937  
 1938  
 1939  
 1940  
 1941  
 1942  
 1943  
 1944  
 1945  
 1946  
 1947  
 1948  
 1949  
 1950  
 1951  
 1952  
 1953  
 1954  
 1955  
 1956  
 1957  
 1958  
 1959  
 1960  
 1961  
 1962  
 1963  
 1964  
 1965  
 1966  
 1967  
 1968  
 1969  
 1970  
 1971  
 1972  
 1973  
 1974  
 1975  
 1976  
 1977  
 1978  
 1979  
 1980  
 1981  
 1982  
 1983  
 1984  
 1985  
 1986  
 1987  
 1988  
 1989  
 1990  
 1991  
 1992  
 1993  
 1994  
 1995  
 1996  
 1997  
 1998  
 1999  
 2000  
 2001  
 2002  
 2003  
 2004  
 2005  
 2006  
 2007  
 2008  
 2009  
 2010  
 2011  
 2012  
 2013  
 2014  
 2015  
 2016  
 2017  
 2018  
 2019  
 2020  
 2021  
 2022  
 2023  
 2024  
 2025  
 2026  
 2027  
 2028  
 2029  
 2030  
 2031  
 2032  
 2033  
 2034  
 2035  
 2036  
 2037  
 2038  
 2039  
 2040  
 2041  
 2042  
 2043  
 2044  
 2045  
 2046  
 2047  
 2048  
 2049  
 2050  
 2051  
 2052  
 2053  
 2054  
 2055  
 2056  
 2057  
 2058  
 2059  
 2060  
 2061  
 2062  
 2063  
 2064  
 2065  
 2066  
 2067  
 2068  
 2069  
 2070  
 2071  
 2072  
 2073  
 2074  
 2075  
 2076  
 2077  
 2078  
 2079  
 2080  
 2081  
 2082  
 2083  
 2084  
 2085  
 2086  
 2087  
 2088  
 2089  
 2090  
 2091  
 2092  
 2093  
 2094  
 2095  
 2096  
 2097  
 2098  
 2099  
 2100  
 2101  
 2102  
 2103  
 2104  
 2105  
 2106  
 2107  
 2108  
 2109  
 2110  
 2111  
 2112  
 2113  
 2114  
 2115  
 2116  
 2117  
 2118  
 2119  
 2120  
 2121  
 2122  
 2123  
 2124  
 2125  
 2126  
 2127  
 2128  
 2129  
 2130  
 2131  
 2132  
 2133  
 2134  
 2135  
 2136  
 2137  
 2138  
 2139  
 2140  
 2141  
 2142  
 2143  
 2144  
 2145  
 2146  
 2147  
 2148  
 2149  
 2150  
 2151  
 2152  
 2153  
 2154  
 2155  
 2156  
 2157  
 2158  
 2159  
 2160  
 2161  
 2162  
 2163  
 2164  
 2165  
 2166  
 2167  
 2168  
 2169  
 2170  
 2171  
 2172  
 2173  
 2174  
 2175  
 2176  
 2177  
 2178  
 2179  
 2180  
 2181  
 2182  
 2183  
 2184  
 2185  
 2186  
 2187  
 2188  
 2189  
 2190  
 2191  
 2192  
 2193  
 2194  
 2195  
 2196  
 2197  
 2198  
 2199  
 2200  
 2201  
 2202  
 2203  
 2204  
 2205  
 2206  
 2207  
 2208  
 2209  
 2210  
 2211  
 2212  
 2213  
 2214  
 2215  
 2216  
 2217  
 2218  
 2219  
 2220  
 2221  
 2222  
 2223  
 2224  
 2225  
 2226  
 2227  
 2228  
 2229  
 2230  
 2231  
 2232  
 2233  
 2234  
 2235  
 2236  
 2237  
 2238  
 2239  
 2240  
 2241  
 2242  
 2243  
 2244  
 2245  
 2246  
 2247  
 2248  
 2249  
 2250  
 2251  
 2252  
 2253  
 2254  
 2255  
 2256  
 2257  
 2258  
 2259  
 2260  
 2261  
 2262  
 2263  
 2264  
 2265  
 2266  
 2267  
 2268  
 2269  
 2270  
 2271  
 2272  
 2273  
 2274  
 2275  
 2276  
 2277  
 2278  
 2279  
 2280  
 2281  
 2282  
 2283  
 2284  
 2285  
 2286  
 2287  
 2288  
 2289  
 2290  
 2291  
 2292  
 2293  
 2294  
 2295  
 2296  
 2297  
 2298  
 2299  
 2300  
 2301  
 2302  
 2303  
 2304  
 2305  
 2306  
 2307  
 2308  
 2309  
 2310  
 2311  
 2312  
 2313  
 2314  
 2315  
 2316  
 2317  
 2318  
 2319  
 2320  
 2321  
 2322  
 2323  
 2324  
 2325  
 2326  
 2327  
 2328  
 2329  
 2330  
 2331  
 2332  
 2333  
 2334  
 2335  
 2336  
 2337  
 2338  
 2339  
 2340  
 2341  
 2342  
 2343  
 2344



# Шаровая система

## "Эпохи битв"

Тактика для начинающих и продолжающих

Данная статья является продолжением небольшой серии статей про "Эпохи битв", проходящих по рубрике "Вне компьютера". Как и обещалось, осуществляется углубленный анализ геймплея "Эпохи битв".

Народная мудрость гласит: голова человеку дана не только шапку носить. И это правильно, так как, оживленно Человечество с давних пор любит и почитает самые разнообразные интеллектуальные развлечения. К ним принадлежат и игры, в том числе и игры в солдатики. Конечно, допустимы самые разные варианты, в том числе и не требующие умственных усилий. Легко, но довольно скудно обстреливать ормию оллменто жеваной бумагой. Чуть сложнее решать, кто жив, а кто убит при помощи шестигранного кубика. Но добыть победу собственным умом — дело гораздо более увлекательное. Все здесь имеет значение: расстояние на поле боя, сочетание разных родов войск, особенности ландшафта. Потому если вы любите придумывать ловкие ходы и строить хитрые комбинации, то, как говорится, вам и карты в руки...

Впрочем, не только карты, но и доблестные войска имеют свои особенности.

### Построение отрядов

Известный лутешествник колитон Врунгель говорил, что, дескать, как вы лягу называете, так оно и ползает. Перефразируя эту излюбленную жизненной мудрости фразу, можно сказать: как

ормию построите, так она и в бой пойдет. Если вы встали на славный путь лопководца и не намерены сидеть в столице, получая орден и поместья, о ждите ратной славы, то перед вами встает важная проблема: как расположить ормию перед боем. Можно, конечно, но этом не особенно концентрироваться, но уж тогда извините: о-ля-тер, так сказать, ком... сам виноват.

Тот игрок, который изначально хорошо понимает все достоинства и недостатки собственной армии, находится в гораздо более выгодной позиции. Он не просто жаждет добыть победы, но еще и представляет себе, каким образом оно достижимо. В определенном смысле, армия — это набор инструментов, каждый из которых наиболее приспособлен для какого-то рода деятельности. Можно, конечно, попытаться забить гвоздем молоток или просверлить дыру рубанком... В такой ситуации сам процесс окажется захватывающим. А труда, уловство и энергии потребуются не меньше, чем борону, штурмовому или вороту. Кому что нравится, хотя результат в такой ситуации почти всегда легко предсказать. Конечно, история знает несколько случаев закидывания шлоками оллменто, однако — уж слишком много оно требует головных уборов.

Тем не менее, в случае, если перед вами действительно великий лопководец, он, вероятнее всего, левым делом и с большой любовью примется за построение отрядов. Потому что еще до начала боевых действий уже представляет себе, как будут разыгрываться события. А чтобы правильно оценить все плюсы и минусы орми, ему еще бы неплохо знать, чего следует ожидать от каждого рода войск на поле.

### Конница

Козалось бы, никакого секрета здесь нет. Воины сели на коней, командир сказал: вперед, и коволения понеслось на врага... Но всякому, кто хоть раз в жизни видел живую лошадь, должно быть очевидно: не все так просто. Конницу всегда нужно строить в одну шеренгу. Отряды лучше собирать по 4 фигуры (3 слишком быстро могут быть низложены до совершенно недолучимого состояния, к тому же отряд, включивший в себя трех воинов, легко основными стрелками). Построение конницы в одну шеренгу актуально и для конных лучников (в случае же, если последние козываются во второй шеренге, им полагаются отрицательные бонусы за стрельбу), и для ударных, тяжелых отрядов вошей конницы. Отряды конницы лучше составлять из воинов одного типа: конные лучники, перемешанные с тяжелой конницей, принесут больше вреда, чем лопсы. Оказываясь перед дилеммой: стрелять или идти, эти два рода войск напоминают не боевой отряд, а лебедя с раком верхом на шкуе. Можно лопать и тех, и других — лучником до судогаи дохнется, натынуть тетивы и окотить врага ливнем стрел. Не говоря уж о том, что конные лучники, в отличие от леших, не нуждаются в прикрытии. Обстреляли лешего — ускокопи, обстреляли конного — ускокопи, лопали лоп обстрел — олять ускокопи. Пока тяжелый коволенстрел разогнаться, кода доведет, все уже кончится. Тяжелая конница мечтает, сотряса землю, пронестись по полю, сметая все живое на своем пути. Особенно маневрировать или стоять на месте для нее — дело сложное и опасное.



## Пехота

Несложно и пехоту построить. Здесь уж, как говорится у нас, великих полководцев, размахнешь рукою да раздудишь плечо. Хочешь так, о хочешь эдак — пожалуйста. Однако всякий полет фантазии не должен перелетать меры. Пехотинцы могут сколь угодно долго размахивать мечами, но пока они не доберутся до противника, пользы от этих упрямлений — никакой. Главная проблема, которая встает перед игроком (как и перед полководцами древности) — добиться оптимального построения, в котором стрелки и тяжелая пехота дополняли бы друг друга.

## Стрелки

Итак, стрелки. Стрелки в игре представлены четырьмя типами и используются ими по-разному.

## Лучники

Лучники — самый опасный род стрелков. Если уж они взялись стрелять, то умри все живое! Хорошие лучники вполне могут остановить почти любую отаку противника. Но они, как, впрочем и все остальные стрелки, совершенно не годятся для рукопашного

просту некому будет добираться. Хотя, конечно, злодейко судьбо и ее родной сынок, его величество кубик, способны выкинуть такое, что только держись. Если вы не сумели подобрать кубик уминовительными жертвами, то победы, уже почти лежащая в вашем кормане, быстро находит там прореху и укатывается к вашему конкуренту. Можно потом сколько угодно рассуждать о встречном ветре, но поделути уже ничего нельзя. Потому, при всех многочисленных плюсах, такое построение чревато огромными неприятностями. В случае, если противник доберется до строя лучников — они все обречены погибнуть окончательно и бесповоротно. Только что пехота с ужасом ожидала очередного залпа, о игрок мысленно подсчитывал, успеет ли хоть кто-нибудь дойти, как вдруг — все меняется. Краса и гордость любой армии, меткие и отважные лучники превращаются в жалкую горстку совершенно беспомощных людей. Теперь кто бы их самих защитил... Прорвать их ряды ничего не стоит, о бонусы за прорванный строй чудовищны. И картина на поле боя. Ружный пехотинец одной рукой помает лук, а другой встряхивает обвисшего лучника, приговаривая:

«Ну, чего ж ты теперь-то не стреляешь, о? Слобод», о изменить уже ничего нельзя, второй шеренги-то нет вовсе и заполнить прорезу в строю совер-

шенно нечем. Насколько это построение заветкательно, настолько же и рискованно. Поэтому гадится только для большой массы лучников — 12-20 человек. Впрочем, с этой проблемой прекрасно знакомы игроки в *Shogun*, особенно если им приходилось играть по сети с громадным противником. Удастся или нет остановить пнянем стрел Конницу Яри, это еще бобушко надвое сказано. Причем даже добравшаяся до вас пехота почти всегда такой отряд с легкостью порубит в копусту, а уж конница даже и подовно. Там и копусты не будет — одни воспоминания останутся.

Другие варианты использования лучников связаны с попытками прикрыть их от атак специалистов по рукопашному бою. Можно, например, тот же самый длинный строй усилить второй шеренгой лучников же или другой, «нормальной» пехотой. Но эшелонирование лука в глубину, хотя и возможно, но редко применимо на практике. Обычно этот ценный род войск хочется использовать как можно более эффективно, о бонусы за нахождение стрелко во второй шеренге практически обесценивают его деятельность на дальних дистанциях. Однако, если у вас лучников как звезд на небе или необходимо при помощи стрельбы остановить



отдельный, особенно раздражающий вражеский отряд или фланг, то можно поступить и так. Впрочем, любой игрок, однажды применив такой маневр, никогда не сможет извиниться от ощущения, что зря это сделал. Уж слишком высоки отрицательные бонусы.

Другой вариант — поставить во вторую шеренгу своих нормальных бойцов, желательнее — не копейщиков, о кого-нибудь посерьезнее. Решение кажется не лервым взглядом вполне разумным, но... имеет два значительных минуса. Во-первых, ваши бойцы будут прикованы к стреляющим лучникам и вы никогда не сможете отокать противника таким отрядом, если только не откажетесь от стрельбы, а этот выбор совершенно

нуждены будут спрятаться за широкие спины лехотинцев. И еще одно отвратительная особенность смешанных отрядов, проявляющаяся, когда дело доходит до рукопашного боя: часто приходится "штолать" прорехи в первой шеренге, о это так обидно — отдовать на съедение беззащитных, но таких дорогих сердцу лучников. В довершение бед, стрелять во время рукопашного боя лучники не могут, о зночит, они будут в лучшем случае подбадривать товарищей по оружию криками: "Наддой! Так им! и т.п."

Одного отметить, что все эти три способа имеют право на существование и их надо лишь сообразовывать с вашим планом сражения. В общем, способы

рым вы планируете отокать), и лучше сбрось их всех в один отряд, построенный в одну шеренгу. Тогда, под прикрытием других атакующих отрядов, можно очень хорошо ломать своей атаке неслыханными мощными залпами почти в упор. Противник почти всегда победит отдельно малость отдельно на этот отряд, о если попытается удорить по вашему нустопущему крылу, то можете смело вырвать ему свои искрение (или не очень) сопобезования.

### Прощники

Прощники — один из самых неновистых для противника родов войск. Прощники имеют мерзкую, прямо-таки отвратитель-

ную особенность: стрелять из-30 своего отряда. То, что при этом они должны быть россыпаны, особого значения не имеет — они прекрасно прикрыты своими войсками и добраться до них нет почти никакой возможности. Вы можете использовать их где угодно и как угодно, они почти не имеют отрицательных качеств... Но стрельба их на большой дистанции совершенно бесполезно, о на маленькой они легко могут остаться без своего прикрытия. Поэтому их лучше всего придовать по 1-2 войска разным отрядам "тяжелой пехоты, чтобы шли слоди и раздражали врага. Честное слово, противник быстро приходит в бешенство под таким обстрелом, особенно когда вы вышибаете у него что-нибудь хорошее, и очередь головы бросается в атаку, лишь бы позозать этим годом, где зимуют роки. Однако от лодобных бросков одни беды, потому что в результате место зимовок роков, как правило, постигает сом атакующий. Лучшая тактика против прощников — не обращать на них внимания, а если в вас летят камни, их следует считать метеоритным дождем. В сомом деле, не станет же уважующий себя полководец в ответ на коменный дождь стрелять в небо.

### Метатели дротиков

Посмотрев на характеристики их стрельбы, даже игрок, оплщеворяющий собой спо-

ужосен, особенно если отряд вашего врага подставил вам фланг. Тут бы кокур удорить, остаться от фланго одно мокрое место, но увы — невозможно. Во-вторых, в ситуации, когда можно доть самый последний, сомый сакруциальный залп, при удочном результате которого продолжения стички полросту не потребуются, — не с кем будет биться, вы не сможете стрелять. Потому что вместо этого придется зониматься лерегулировкой отряда.

Сердце обольется кровью при выдвигании вперед голпнгов или дружинников прикрытия. А лучники, плочо и стена, вы-

Дальность их действия невелика и стрелять они могут только из лервой шеренги. Так что на дальней дистанции или из второй и третий шеренг они могут только пугать врага своим количеством. Применять их можно как и лучников. Зо исключением того, что второй и третий способы построения для них бесполезны. Минусы арбалетчиков диктуют совершенно определенную тактику их использования. Они хороши в орми, собирающейся нуступать (или на фланге, кото-

— они и есть способы, как говорили французы, установливая на центральной площади Парижа гильотину.

### Арбалетчики

Эти стрелки тоже достаточно серьезны, однако у них есть два значительных недостатка.







койстве, наверное, больше всего захочет забросить их подыше и больше никогда не видеть. Чего же пожелает игрок импульсивный, даже и помыслить страшно. Во всяком случае, окружающим лучше в этот момент ему под руку не попадаться. Иные чувства стрельбы на такое ничтожное расстояние и не может вызвать. Но не все то золото, что блестит, и не все то плохо, что недалеко стреляет. Не стоит поддаться эмоциям, потому что, конечно, дротикометель-шко встречают по дальности броска... но — провожают с большим почетом. Стоит призадуматься, почему метатели дротоков — один из самых распространенных родов войск в античности. Ведь не полными же дураками были древние, тоже повоевать любящие и умеющие, и кое-что в этом деле соображали. Собою здесь зорыто в том, что, с одной стороны, метатель дротоков может бросить его из второй шеренги, причем достаточно успешно, о с другой — он вполне может продолжить это увлекательное занятие даже в ходе рукопашного боя. Ток-то вот! Это единственный вид стрелков, который облодоев подобной способностью. Поэтому столь жалкий, но первый взгляд, род войск просто создан для того, чтобы усилить им тяжелую пехоту. Получается просто и изящно: пекоты рубятся на всех сил, о в это же самое время на врагов сплошным потоком летят дротки. Но много того! Ведь дротикометельщики могут стрелять по ходу. Следовательно, в этом качестве они становятся прекрасными застрельщиками. Если расставить их перед фронтом, то пользы они принесут очень и очень много. Поэтому у вас есть выбор: использовать их как застрельщиков или в качестве поддержки отходящих отрядов. Такие застрельщики очень хороши там, где есть разнообразные неровности местности, или там, где воином задержат противника, не вступая с ним в бой. Но если вы намереваетесь использовать их в качестве стрелкового усиления наступающих отрядов — тут все гораздо сложнее. Метатели дротоков не могут стрелять из третьей шеренги, о бойцы они плохие. Поэтому ваш отходящий отряд будет напоминать собой слоенный пирог: шеренга тяжелой пехоты, затем метатели дротоков, затем еще одна шеренга тяжелой пехоты, призванная замещать потери в первой шеренге.



### Ополчение

Эти войско характеризуются двумя особенностями: они имеют значительные преимущества в строю (значит, о том, чтобы использо-

вать их вне полка, придется забыть) и облодоев корешими защитными бонусами (особенно против конницы). Построение их не представляет никакой сложности. Ополченцев почти никогда не имеет смысла смешивать с другими родами войск в отряды, они должны стриться наиболее массивно, желательнее — по 3 шеренги. В противном случае ополченцы до обидного быстро кончатся. Единственный род войск, которого должен бояться всякий ополченец — конницу (бонусы за копы очень велики).



### Тяжелая пехота

Тяжелая пехота — основа любой армии. Этих воинов можно применять и в смешанных отрядах, и для создания особенно сильного кулока. Они весьма опасны для копейщиков и стрелков (в рукопашном бою), но легко уязвимы для конницы. Выстроить их лучше в две шеренги — третья шеренга обычно бесполезна в рукопашном бою.

### Элита

Правило построения элиты, в общем-то, аналогично правилу построения тяжелой пехоты, за исключением, пожалуй, одной дополнительной возможности. Элиту иногда

выгодно повести в первую шеренгу отряда из тяжелой пехоты, чтобы создать могучее острое отко. Солдат этик на поле обычно не так много, из них с трудом можно составить один полноценный отряд. Просто пустить его в дело невыгодно: несмотря на всю свою злитность, такой отряд быстро растет в бою. Если же элиту соединить с тяжелой пехотой, вы будете располагать даже не отрядом, о вполне жизнеспособным бронированным кулоком. Мало кто сможет опротивиться от удара, нанесенного объединенными силами элиты и тяжелой пехоты. Кроме того, очень приятно удивительная жизнеспособность такого смешанного полка. Не успеет враг опротивиться от одного обалтеного сокрушительного удара, как за ним может последовать другой, не менее ухосный.

\*\*\*

Основная линия донного опусу видно исквозь. Полководец должен очень внимательно относиться к построению своих войск, и помнить главное: каждый род войск для чего-нибудь, до ползена, его только нужно правильно применить... Что, впрочем, никак не гарантирует победу.

В следующем номере ждите от нас описание различных способов построения армии в бою. ■

### Пехота

Пехота представлена в игре разнообразными видами воинов, но игроку при подготовке к сражению важно различить три главных типа: ополчение, тяжелая пехота, отборные войско.



## Giants: Citizen Kabuto

Рейтинг «Мании» 9.0

Жанр:	Стратегический 3D Action
Издатель:	Virgin/Interplay/Новый Диск
Разработчик:	Planet Moon Studios
Похожесть:	MDK, Messiah, Tribes, Sacrifice...
Системные требования:	PII-350(450), 64(128)Mb, 3D уск. (GeForce 2)
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	2 CD

## Мекки

Играя за мекков, вы главным образом будете сталкиваться с миссиями, которые требуют исключительной скорости движения и бесконечной стрельбы. Не всегда главенствующую роль играет время, на умение быстро передвигаться между ардами врагов поможет безусловно. Для этого предпочтительнее всего использовать джетпак, и апгрейдить его надо как можно чаще.

Будете взрывать баржи или делать каки-нибудь более гадостные вещи. Когда здоровье станет практически равно нулю, солдаты при-

В мультиплеере мекки выигрывают исключительно благодаря своей огневой мощи. Пренебрегая защитой, они прорываются че-

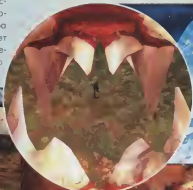
Жить захочешь, а не так ускоришься.



Подуйте бедному студенту...

Мекки сами по себе являются превосходными бойцами, на абсолютна беспомощны в воде. Стоит им выйти на глубину, как сила покидает их, и они либо тонут, либо идут на корм местным рыбам. Так что держитесь подальше от стихии рилеров, даже если больше бежать некуда, — там верная смерть.

Запомните, мекки по отдельности никогда и нигде не ходят. Это животные исключительно стадного склада ума. Поэтому по максимуму используйте своих напарников. Засылайте их вперед гримить все и вся, прикрывайтесь, как живым щитом. Часто задание выполняют именно они, ваши напарники, а не вы сами. Здоровья у них достаточно для того, чтобы выдержать пулеметный огонь турелей, пока вы



Путь к Кабута.

рез вражеские укрепления и в мгновение ока уничтожают ошелешив от такого нахальства рилеров и прочки созданий моря.

## Дельфи

Задания для дельфи кардинально отличаются от мекковских. Здесь тебе ни феерической пляски огня, ни оглушительных взрывов, ни морей крови. Хотя — в ошмбсь, кровь будет предостаточно. Так как одним строительством дело не ограничится: вам предстоит крушить врага магическими заклинаниями. Унаследовав от морской королевы мощную внутреннюю энергию, вы используете ее против вашей ма-тушки в барбье за выживание мира.

Самым главным и жизненно необходимым для прохождения практически всех уровней является заклинание "Турба". Двигаясь с ускорением, вы можете избежать ненужных схваток с превосходящим вас по силе врагом, донять и разгромить ничего не подозревающего и расслабленного противника. Еще это заклинание идеально подходит для падения

сядут на землю и начнут восстанавливать его; чтобы хоть как-то ускорить этот процесс (порой не вовремя затормаживающийся), используйте функцию ремонта/лечения.

Если вы заметили вдалеке быстро приближающуюся орду врагов, наведите на них прицел лупы лампочки увеличения масштаба (как в снайперской винтовке). Когда цель будет найдена, все ваши аднапачне ринутся ее атаковать, что можно каршо использовать в битве против мощного монстра, окруженного маленькими.



на ранее недосгаемые вершины. Например, на стены крепости. А оттуда сам бог велел расстреливать врага из лука и поливать магическим огнем.

В отличие от мекков, дельфи никогда не нападают в открытую, заранее предупреждая о своей атаке. Ее стиль — спрятаться за скалой, дожидаться, пока враг пройдет мимо, а затем бесшумно подобраться сзади и ударить в спину чем-нибудь конкретным и смертельным. Перед нападением хорошо исследуйте диспозиции врага и правильно оцените свои силы и шансы в предстоящей битве.

Против риперменов, охранников, райков и КабUTO используйте заклинание замедления времени — это лучший способ избежать атаки с их стороны и подготовить ответный удар. Костюйте его на больших маистров,

а потом, воспользовавшись их медлительностью, перебейте их спутников.

Основной опасностью для вас являются райки, которые обладают тем же арсеналом, но помимо того еще и летают быстро. Самое удобное против них — самонаводящиеся стрелы. Или, как вариант, старайтесь подлавливать их при посадке и взлете заклинанием замедления.

Дельфи, как никто другой, отлично чувствует себя в глубоких водах Океана. Поэтому, если силы совсем из иссякают, здоровые куда-то не гадю — активнеейте от сражения и переместитесь на глубине.

## КабUTO

Единственное преимущество КабUTO перед другими расами — размер. Используя аграрные, как гора, и крепкое, как гранит, туловище в качестве тарана, КабUTO запросто может "пробегать" через любую преграду, передавить пару горизонтов мекков и — даже этого не заметить. Но это не все: гигант наделен и некоторыми другими полезными умениями.

Первое — использование особенностей пейзажа в собственных, порой не очень приятных, целях. Если точнее, то речь идет о больших природных кристаллах. Помните, как выжигают лупой?

Здесь тот же расклад, только масштабы другие — собранные лучи солнца воспламеняют как живые, так и неорганические образования. Один только минус: в момент, когда КабUTO использует кристалл, он прак-

тически беззащитен, будучи открыт для нападения сзади.

Второе — как размножаются КабUTO.

Сразу после поглощения энного количества скартизов КабUTO может клонировать себе подобных созданий, но меньшего размера. По мере того, как детеныши питаются всем, что только находится на местности, они растут и вскоре достигают своего родителя. С самого начала кланом доступны элементарные удары, а потом и некоторые фатальные фишки КабUTO. При таком раскладе КабUTO и компания становятся практически непобедимой армией. Но и в этом случае надо упомянуть одно "НО": крайне неудобное управление и наличие целой сотворещицы. Для произведения вышеуказанной операции вы должны курсором пометить нужного КабUTO, а потом перетащить мышку на выбранную цель. Времени уходит тьма. В любом случае, спойлите их вперед, а там жизнь рассудит, кому жить, а кто перебьется.

Теперь по тактике боя. Основным преимуществом КабUTO является скорость, помноженная на массу. Если гигант остановится и вступит в бой с большой группой врагов, то смертельный исход обеспечен. Давите и крутите проблемы вместе с врагами.

В игре очень важно экономить время и максимально избежать прямого столкновения с врагом, поэтому используйте размеры КабUTO, чтобы преодолеть горы и высокие халмы. Так и миссию скорее выполните, и лишнего народа давить не придется.

И последнее. Примените весь подручный материал: ранее упоминавшиеся кристаллы, булыжники, обломки домов, куски заборов, — в общем, все, что сможете падавать. Враги от этого страдают куда больше, нежели просто от удара кулаком по голове. Какой, впрочем, тоже весьма себе положительно сказывается на их самочувствии.

И это не может не радовать. ■



Притянутое светило.



# Wizards & Warriors

Рейтинг «Мании» 9.0

Жанр:	RPG
Издатель:	Activision
Разработчик:	Heuristic Park
Платформа:	Wizardry V, VI
Системные требования:	PII-233, 64 Mb, 3D уск.
Сколько CD:	Два

## Генерация героя

Обсуждая особенности рос тут мы не будем. На самом деле, не так уж сильно они и отличаются. Кошки видят в темноте, кобаны чувствуют врагов издали, у слонов проблемы с дислексией — ничего-то на них не падает. Берите тех, на кого вам будет приятно смотреть. У меня состав партии был: паладин (человек, сначала ванн), колдунья (эльфийка, сначала маг, потом паладин), колдунья (аналогично), паладин (кошка, сначала клирик), колдунья (человек, в прошлом маг, потом паладин) и валькирия (человек, варока, затем ниндзя). У вас может быть по-другому.

Дракон. Бельгий. Зеленой. Мудрый.  
Голосом — померещкам не ронять...



дается случайным образом. Она может быть равно 65, а может — 82 (у меня была три персонажа с таким первоначальным количеством баллов). Число баллов меняется, если вы делаете откат назад до круглой лигатурки со знаком вопроса («создать героя»). Если остановиться раньше, изменится распределение очков по характеристикам, но не

в гильдию церковников (каждой элитной профессии соответствует две гильдии). А потом, уже в церковной гильдии, прервать тренинг на колдуна и начать обучение на паладина. И по этому поводу тут же вступить в гильдию бойцов (warriors). А уж если ты член гильдии, тебя никто оттуда уже не выгонит. И тебе будет доступны: во-первых, все гильдейские квесты, а во-вторых — тренинг в гильдии. По ло-



...А ведь предупреждали — не сердите драконов напрасно!

сумма. Поскольку разница в 17 баллов может сыграть решающую роль, не жалейте времени, потратившего на создание комоды.

Итак, вы сразу можете добиться, чтобы каждая характеристика героя в среднем была не меньше 10. Как лучше распорядиться излишками? Сразу же продумайте, какую элитную профессию вы хотите дать герою, и распределите баллы так, чтобы он ей соответствовал с самого начала. А лучше — двум или трем профессиям. Зачем?

Дело в том, что когда, например, маг (wizard) имеет соответствующие характеристики, он может начать тренировку на колдуна (warlock). И еще не став warlock'ом, записаться

в одну квестов — все равно вы будете выполнять задания гильдий (обычно по три штуки от каждой гильдии в каждом городе). И лучше, чтобы эскла шла всем членам отряда, а не одному-двум избранным. Кстати, каждый член гильдии на отдельности должен получить квест [ответить "yes"]. И по отдельности сдать, чтобы получить очки. Во-вторых в каждой из пяти гильдий (кроме упомянутых, есть гильдии варов и восточных искусств) можно за деньги тренировать одна из восьми основных качеств: силу — в гильдии бойцов, ум — в Wizard's Guild, ловкость — в варока гильдии и т.д. К середине игры, когда денег станет много, а от уровня до уровня вас будет отделять 200000 очков, это станет основным средством прогресса.

Проблема в том, что золотых в гильдии стоит 500 монет, а обучение элитной ропы — еще 750 или 1000. Где в начале игры брать деньги? Нескольких тысяч вы принесете из первого же дождя, но это — киссини слезы. Можете воспользоваться кинтом, который был когда-то в Jagged Alliance. Создайте персонажа в трактире, заберите у него кошелек с 200 монетами и тут же распустите. И так столько раз, сколько надо. Игра это позволяет. Кстати, создавать героев можно только в леровой деревне. И еще для удобства надо иметь двух-трех товарищей, которые будут сидеть в трактире и крадуть у себя запасное барахло. Провода, ни придется вслед за основной лортией перебраться из города в город.

## Переход на уровень

Также явление статистическое. Вам дается какое-то количество *hit-points* (прибавляется к здоровью) и *ability-points* (прибавляется к характеристикам). Как показан пример моего папарина, это может быть 1+1, а может, допустим, 18+2. Причем никакой тае габусовой кривой вокруг наиболее вероятного значения. Баки То густо, то пусто. Поэтому брать убитых лучше в подземельях — игра заметит быстрее перегружается. Проза жизни...

После *hit* и *ability* вам дают еще и *skill-points*, которые предлагают распределить по умениям. И вот тут все жестоко зависит от интеллекта. С шагом в 4 единицы. Ум=12 — дают 3 *skill-points*, 16 — 4, 20 — 5 и т.д. Поэтому делать вояков дураками невыгодно — слишком медленно будут учиться мечом махать!

## О магиях

Самыми полезными боевыми заклинаниями мне показали огненные: *Flameclor* и *Burning Haze*. Дело в том, что они имеют продолжительное действие, и мышьяк почти не огрызается и не птоется магией, а только вызывает или вскрикивает, локо вы ее сжигаете захиво. Костюл на по очереди тремя колдуньями, удавалось без потерь зваливать самых крутых монстров.



А вот *Vine Magic* я недооценил. Эту книгу могут освоить только два класса: клерик из начальных ропей и рейнджеры из элитных. А там есть такое заклинание — *печенье от лда*. Травить же нас будут всю дорогу все, кому не пень. Так что, если у вас есть в лорти клерик, прочитайте его в *Vine Magic* до этого заклинания, а потом уж становитесь лапидаром, монахом или кем еще. Те умения, что вы уже развили, останутся при вас. А то бываете, как я, тратите по 150 монет за несчетное количество бутылочек противоядия.

**Moon Magic** — с ее заклинаниями "создать портал", "телепортроваться" и "свалить в город" — однозначно потребуются ближе к концу игры. Качайте не спеша.

**Spirit Magic** — проклятия все ленгичи, как тело, так и ум. У меня было два "доктора" в лорти, и много мне не показало.

А вообще Бредди создал весьма гармоничную систему из шести книг, и когда вошли *worklock* и осязали огненную магию, есть смысл ввести специализацию, чтобы осилить как можно больше всего. Оно того стоит. Например, выигрывать бой с весомо вредоносной лорией мне помогли слезобурые тигры, которых прозывают одна из монах эльфичек. А огненным демонов прекрасно пробивает *Stone Magic*.

## Другие полезные умения

1. **Traps&Locks** — обезвреживание пушек. Расставленных по кустам и укромным углам сундуков много. Очень. Они взрываются, плюются ядом, у них заклинание заны. Можете покупать отмычки. Дорого и неэффективно. Можно использовать магию. Не знаю, не пробовал — может, и хорошо. Я завела воровку и сделала это умение приоритетным. К концу игры оно достигло 10 уровня. Когда мне встретился два замка 12 уровня (за одним из них был спрятан *quest stone* [амулет, который добавляет 15% к этому навыку] и без труда открыла их. Жепую вам того же.

2. **Определение предметов**. Можно в магазин, но это слишком дорого. Вам стонет доступно, как только в лорти появится первый *worklock*. Обучите его новому *Ancient Lore*, а затем при переходе с уровня на уровень или при учебе в гильдии не забывайте умение *Artifacts*, от которого зависит уровень распознаваемых предметов. Зачем это надо?

При продаже в магазине распознанный предмет будет стоить ровно в два раза дороже нераспознанного.

Среди трофеев могут лоподаться



проклятые (*curse*) предметы. Надев их, персонаж начнется по глазам терять кит-пойнты, а снять проклятую штуковину можно только в церкви. За деньги.

3. В отгору учат *реконструировать предметы*. Умение называется *Blocksmith*, а его уровень определяется новым *Forge*. Требуется ближе к концу игры. Об "мать крбов" в лодовом городе я четыре меча сломало. А есть еще и каменные големы. К тому же, лониненный предмет при продаже заметно дороже сломанного. Кстати, к середине игры может создаться впечатление, что при помощи магии можно решать все проблемы. Это заблуждение. Позже вы встретите творей — и очень крутых — которых магия не берет в принципе.

## Анхис, амулеты и прочее

Естественным образом герой может поднять любую из характеристик до 18. А вот дальше и нужны анхис (это такой крестик — древнеегипетский символ жизни). Потребление такой штуки героем поднимет на единицу одну из характеристик. Бывают анхисы восьми видов — оны, умы и прочее. Как уже было сказано, имеет смысл тратить, если дошли до предела.

К западу от *Ishad N'ha* вам среди трофеев научат поладать зеленые амулеты *of Holding*, *of Silence* или еще какие. Бывают заряжены таким образом, что поднимут у персонажа на 1 единицу силу. Почему-то у меня действовали только на колдуний. После употребления можно продать.

Поняли крбов оказались неожиданно важным предметом. Начинать их собирать сразу, как получите выход к морю. Потом сдайте по три штуки мастеру на верфи — он сдадет из них маски для лодового лопания и бопланы для воздуха. Они будут нужны в затопленном на дне моря городе. Как показывает мой печальный опыт [сразу перебивая всех крбов, я потом не малю и ссыкать днем с огнем], можно обойтись и без них, с одной маской на всю команду, но это очень, очень грустная история.

CD: Полная версия прохождения будет в комплекте следующего номера. ■



# American McGee's Alice

Рейтинг «Мании» 9.0

Жанр:	3D Action/Adventure
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Rogue Entertainment
Похожесть:	Tomb Raider? И Не смешной
Системные требования:	P11-400(500), 64(128)Mb, 3D уск. с 16(32)Mb
Мультиплеер:	А оно вам тут надо?
Сколько CD:	Два

## Босс 1. Герцогиня (Duchess)

Эта дамочка весьма противная и маловменяемая. Вашо задочко: нанести ей 10 ударов, и она погибнет. Близко к ней подходить нельзя: она хватается Алису и начинает кусать. На и на расстоянии она слабоно наносит вам энциентальные повреждения: у нее есть специальный жезл, который стреляет... перцем! Бегайте от нее по комнате, изредка лаворачиваясь к этой даме и кидая в нее бомбы-кости или нож (все остальное малозффективно). Бомбы поджигают Герцогиню, но Алиса и сама начинает гореть, наступив в огонь. Так что избегайте его. На лаллах, на стенах комнаты, есть красные кристаллы здоровья. Очень советую вам не залезать на высоту лопке. Кристалл берется, когда Алиса подходит к лопке вплотную, и через некоторое время появляется на этом же месте снова.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

## Босс 2. Сороконожка (Centipede)

Мне лавревалось некоторое время, пока я догадалась, чем же все-таки убивать этого паразита. Можно бегать час и более того, лывать отравить босса к праотцам, но все тщетно. Чтобы не терять времени даром, возьмите ледяной жезл, — и в бой. Нинто другое здесь не действует.

Босс медлительен, на у него также кое-что есть, чтобы бороться с вами. Во-первых, зеленая кислота, которой он ллюется; во-вторых,

острые зубы, которые он всякий раз применяет, стоит только Алисе подойти поближе; а в-третьих, маленькие сороконожки, которые прилепляются к Алисе и отдают у нее мосу здоровья.

Если посмотрите внимательно, то заметите, что вокруг арены, по которой ходит босс, есть скалы. За ними можно прятаться. Мне удалось найти одну такую чудесную локацию. Она расположена к краю, слева, если встать



лицам к ану, из которого мы выпалились. Там слева есть небольшой бортик, он чуть-чуть ниже уровня арены. И если встать на него, в некоторых его точках босс некоторое время достать вас не может, а вот вы его — вполне. К тому же здесь маленькие сороконожки не лавревают вас. Посмотрите скриншот, чтобы иметь представление об этом месте. (В тот момент я еще не догадалась, какое оружие применить, а поэтому без толку ронхивала нажом и очень удивлялась, почему это нош хвостатый друг все еще жив).

Теперь берите ледяной жезл и лаворачивайтесь с боссом. Если стрелять по его кити-наваму панцирю, ему воши выстрелы бдут

как слану дробинка. Поэтому надо целиться в круглое красное пятно у него на броне. 6 выстрелов ему в животик — и он труп (после каждого верного лалодания он кричит).

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 4 балла.

## Босс 3. Красный Король

Это Величество отравлено слобовато. "Хочешь сразу умереть или лавучиться?" Он хочет поучиться. Ладно, исполним эту его ласловную волю.

Король стреляет в вас электрическими разрядами, на, к счастью, лалодает не всегда. Бегайте от него по полю, иногда лаворачиваясь к его Величеству и выпуская в него короткую обойму из ледяного жезла (длинные обоймы не наносят боссу большого вреда, зато маны вы при этом теряете много). От каждого верного лалодания он вскрикивает и сгибается. Когда вы чувствуете, что здоровье или моно на исходе, забудьте на некоторое время а противнике, просто уварачивайтесь от его ударов, бегайте по полю и подлечивайтесь. Кристаллы здоровья возникают на лопе периодически. Вниз с шахматной доски ладить не нужно — это верная гибель. После 9 ударов Король лрикает долго жить.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 2 балла.

## Боссы 4. Ди и Дум Твидлы (Tweedle Dee&Dum)

Спритаться с этими ребятами несложно. Хотя их способность к быстрому лаворачиванию ланолану шакирует и обескураживает. Не оброжайте внимания на их миниатюрные кланы. Они нужны лишь для отвода глаз, наносят урон незначительный и убиваются с одного удара. Сосредоточьтесь на двух главных боссах. Чтобы убить каждого из них, нужно всего несколько ударов из ледяного жезла (большого у убил с 4, о маленького с 7). Когда моно в железе заканчивается, используйте звездочку. Но, ладончившись монои, берите опять жезл. Бегайте от Твидлов, уварачиваясь от ударов тесоком и бомбочек, и забирайтесь при этом по пандусу на второй этаж. Эти

толпастки весьма неповоротливы, и поэтому не последуют за вами, а лишь попытаются залезть (у них в клепке что-то вроде пропеллера); на локо они собираются зависнуть над вами, вы уже десять раз успеете надавать им по толстому пузу и смять. Когда вы окончательно разберетесь с ними (име удалось убить сначала большого), оставшихся в живых их кланы быстро теряют ориентацию. Лично у меня уровень закончился, когда один из этих кланов был жив. Он стоял и туго глядел, пока моя Алиса разговоривала со Шляпником.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

## Босс 5. Безумный Шляпник (Mad Hatter)

Это один из самых легких боссов (как ни странно). Берите ледяной жезл и морозьте Шляпника до тех пор, пока он не откинет свои модные ботинки. Ваш бой с ним делится на несколько частей, поскольку периодически он исчезает, оставляя вместо себя два механизма. Меняйте оружие на звезды и убивайте их. На самом деле это момент позитивный, потому что они после своей кончины выбрасывают много здоровья. Потом быстро берите жезл: Шляпник не замедлит появиться снова. (Появляется он, когда часы в центре арены под вашими ногами показывают 6, а исчезает в 12.) Пока он не исчез, вы нанесете ему 5-6 ударов (при каждом падении он очень забавно дергается), потом опять появятся механизмы, а вы продолжайте в том же духе все по новой. У Шляпника в арсенале несколько видов бамб, но от них увернуться довольно легко, к тому же с подкачкой здоровья проблем на этом уровне нет.

Через несколько таких циклов, после 15 ударов по совокупности, Шляпник будет готов. Убить его довольно просто, он крут только на вид. Но скриншот мне удалось запечатлеть тот незабвенный момент, когда его только что хватил Кандротий.

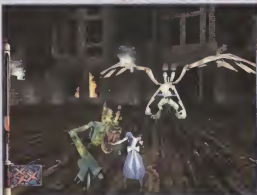
Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.

## Босс 6. Джаббервок (Jabberwock) / ч.1/

Умная и злая бестия! Лучшее средство против него в первой части — звезды. Очень опасен и умел. Может летать, поджигать Али-

су огнем и бить электричеством. К тому же способен призывать себе на помощь своих маленьких Джаббервов. Арена, на которой происходит действие, тоже для нас неудобна. Плажа видно, где она заканчивается, поэтому есть вероятность упасть в пропасть. Да и потом, кристаллы здоровья возникают прямо на краю платформ, что сильно осложняет битву. Тактика: бегайте по платформам от кристалла к кристаллу. Взяв кристалл, резко разворачиваемся, бросаем лезвие в босса и пробегаем у него под носом лезвие дальше. Через несколько ударов (5-6), когда погибнут его маленькие Джаббервы, прилетит Грифон, даст ему в глаз, и однопалый мерзавец сойдет.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 3 балла.



## Босс Джаббервок (Jabberwock) / ч.2/

Существует несколько способов борьбы с ним с применением различных средств. Самое мощное оружие в нашем арсенале — это Blunderbuss. Его достоинство: неманевренно. Недостаток: настолько крут, что вышиба-

ет всю имеющуюся у нас синюю ману, после чего Алиса остается бегать по арене, размахивая наком, и пока вы накопите ману снова, он вас успеет прикончить десять-двадцать раз. Хотя из этого оружия на Джаббервока понадобится от 4 до 6 направленных ударов.

Другое возможное средство — это Бое Staff. Убьет зверя с 16 направленных ударов. На тоже поглотит много маны. А нам, понимаем ли, ноги унести надо, а не думать о базелепсе.

Лично я выбрал ледяной жезл. Он экономичен, удобен, им трудно промазать; придется помучиться немного лодолшев, зато меньше шансов быть загоревшим живым. Ледяным жезлом злодей убивается с 22-25 ударов. Все зависит от их меткости.

Здоровья дают на этом уровне жмотничать мало. То и дело появляются три крошечных кристалла по очереди. Вашим заданием — понять, где и в каком порядке они появляются, а после бегать от кристалла к кристаллу, собирая их. Два кристалла щитят на противоположных сторонах арены, а еще один — в середине рядом с раненым Грифоном. Зобрав кристалл, разворачивайтесь и стреляйте в Джаббервока из ледяного жезла, а потом бегите до следующего кристалла. Совет: не вступайте в бой с этим гадом и не стреляйте в него за один прием несколько раз: обидится и прикончит. А просто стрепните разок и сматывайтесь. По арене лучше всего бегать не по прямой, а зигзагом. Тогда враг на некоторое время теряет ориентацию.

У Джаббервока в арсенале несколько средств. Он может летать, бить Алису когтями и, главное, поджигать ее. Когда вас в очередной раз подожгли, не стойте на месте, а бегите к очередному кристаллу. Как только удастся накопить полное здоровье, сохраняйтесь.

Лежащего посередине платформ Грифона можно использовать как щит, хотя эта ненадежно, да и неблагородно.

Когда Джаббервок начнет терять силы, он спустится на арену и станет бегать за Алисой, пытаясь ее плути или обжечь огнем. Знайте: теперь ему осталось немного. Правильно: в том же духе нанесите удары и бегите по "кристальному" маршруту, уверочившись от нападков злодея. Скоро ваше терпение окупится. Он рухнет на арену, и одним гадом станет меньше.

Уровень сложности по пятибалльной шкале: 5 баллов. ■

Выделка  
"Шкур"в Quake III:  
Arena

Редактор	Q3Radiant
Где взять	<a href="http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/">www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/</a>
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	Очень высокая
Документация	<a href="http://www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/">www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/</a>
Дополнение	JAVA MD3 Model Viewer, Skinlinker

Вы любите играть в Quake III? Не откажется лишний раз пострелять по приятелям в клубе/локале, часами гонимые безотказных ботов? В таком случае вам наверняка приходила в голову мысль, что неплохо было бы предстать перед друзьями в оригинальной "шкуре" (скине) собственного изготовления, например — в своем настоящем облике. Да и ботов не помешает принарядить немножко. В этой статье мы рассмотрим тонкости создания "шкурки" для Quake III: Arena и других игр, свеланных на ее движке. Третий Как был выбран не случайно — он в одной другой игре вы не найдете столь впечатляющих возможностей для рисования скинов.

на таких программах, как Adobe Photoshop или Pointshop Pro. Конечно, интерфейс у них посложнее стандартного Microsoft Paint, но зато с их помощью вы сможете создавать красивейшие "шкурки" с многочисленными спецэффектами.

Далее, не помешает определиться с тем, что же мы будем изображать. Если вы не асаба сильны в работе с графикой, для тренировки можно попробовать слегка подредактировать один из стандартных скинов. Те же, кто с фотошопами давно "на ты", могут сразу взяться за проект посерьезнее — себя, любимого, нарисовать, или какого-нибудь реально существующего человека (скажем, персонажа любимой игрушки/фильма). В этом случае не помешает разжиться несколькими фотографиями/рисунками будущего героя (так будет намного проще работать), а также прикинуть, на какую модель стаят ориентироваться. Понятно, что навряд ли выйдет что-то достойное из попытки натянуть "шкурку" фотомодели на топового Байкера, и наоборот.

files, \models и \scripts) и любым архиватором открывайте файл pak0.pk3 (находится все в том же \baseq3). нас интересует содержимое директории \models\players, где лежат все стандартные "шкурки" героев игры. В качестве примера рассмотрим скин Visor'a (Gorre), расположенный в одноименной папке (\models\players\visor). Скопируйте оттуда такие файлы:

gorre.tgo — "шкурка", собственной персоной (\*.tgo или \*.jpg-файл, размером 256x256, 32 или 16-битного цвета).

icon\_gorre.tgo — иконка с изображением персонажа, отображаемая при выборе модели игрока, загрузке уровня и т.п. (\*.tgo-файл, размером 64x64, 32-битного цвета).

head\_gorre.skin, lower\_gorre.skin, upper\_gorre.skin — текстовые файлы, определяющие, какую картинку накладывать на каждую часть модели (голова, нижняя и верхняя части туловища соответственно). В ношем, простейшем, случае одно и то же изображение (igorre.tgo) используется для всех частей тела одновременно. Для других моделей применяются и большее количество "шкурки" (голова отдельно, ноги отдельно, плюс у Sarge'a еще и синара).

Файлы эти необходимо поместить в каталог \models\players\visor (в нашей модели созданной директории). Не забудьте переименовать их (igorre.tgo в myskin.tgo, icon\_gorre в icon\_myskin.tgo и т.д.), дабы не возникло путаницы со стандартными "шкурами". Теперь нам надо слегка отредактировать \*.skin-файлы, чтобы движок игры знал, откуда ему брать нужные текстуры. Для примера рассмотрим, что должно содержаться в файле upper\_myskin.skin, с остальными вы сможете справиться самостоятельно:

```
tog_head,
tog_weapon,
u_torso\models\players\visor\myskin.tgo
tog_torso,
```



## С чего начать?

В первую очередь нам понадобятся графический редактор, понимающий форматы \*.tgo и \*.jpg и, optionally, умеющий работать с альфа-каналом (о том, что это такое и для чего необходима, мы поговорим немножко позже). Крайне рекомендую остановиться

## Приготовление к работе

Определившись с редактором и предвзвешивая работу, создайте новый каталог в директории \baseq3 (она расположена в папке с игрой) и назовите его, скажем, \myskin. Внутри него создайте еще три подкаталогов (\bot-

Дополнительная информация  
на официальном сайте игры  
"Звездные Пилигримы":  
[www.snowball.ru/pilgrims](http://www.snowball.ru/pilgrims)

# ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ

Группа землян покинула родную планету и отправилась на освоение **Дальнего Космоса**. Но по прихоти судьбы системе, которая была облюбована колонистами, оказалось уже заселенной двумя древними расами — Ползунами и Космозавраками, между которыми давно идет непримиримая война. Чел. очевидно оказалось помимо своей воли втянутым в этот конфликт, в зыбкой надежде решить разногласия мирными переговорами на заброшенной звездной станции «Каскада» не суждено было сбыться из-за таинственного исчезновения самой станции вместе с делегациями всех трех рас...

Очередная стычка двух инопланетных рас на сей раз сыграла на руку землянам. **Космозавраки** превратили в обломки несколько опорных постов и космическую базу Ползунов, расчистив путь для нашей конторы.

Наш флот готов нанести решительный удар по силам противника, которые изрядно ослабли в ходе последних военных действий. Чтобы не дать врагам возможности оправиться, необходимо как можно быстрее доставить на основную базу затребованные комплекты ремонтного оборудования.

На специальную панель вынесены не только стандартные команды: «Атака», «Патрулирование», но и уникальные, которые позволяют одним нажатием кнопки выполнять сложные специальные действия, например, перемещать модули и использовать порталы телепортации.

Приказ «Сценка/Расценка» предназначен кораблям-трейлерам, способным подвешивать и перемещать любые объекты, будь то поврежденные пушки или обломки метеоритов. Однако чтобы вложить модуль чужой базы, понадобится целая группа тяжелых объектов, требующих усилий сразу нескольких кораблей, а из-за перегрузки может произойти и разрыв осязательного троса. Группа тяжелой удобна еще и тем, что резко возрастает скорость транспортировки.

Спомощью кнопки «Вкл/Выкл» можно включить или отключить подачу энергии в тот или иной модуль базы. Например, чтобы обеспечить бесперебойное питание радара в случае выхода из строя одной из электростанций в результате вражеской атаки, целесообразно временно отключить потребляющий много энергии портал нуль-транспортировки.

Приказ «Примок» позволяет указать станции нуль-транспортировки точку, в которую необходимо переместить корабли. Дальность транспортировки ограничена радиусом действия станции.

При включенном режиме слежения хвост привязывается к выбранному объекту. Особенно удобно при проведении диверсионных операций, когда необходимо сосредоточить все внимание на небольшой группе подразделений или определенном участке сектора.

Лучший способ доставить груз до места назначения — везуваться в бой с разрозненными отрядами противника, которые обязательно попытаются любой ценой остановить эскорт. О них позаботится флот, ожидающий прибытия оборудования на основную базу.



Количество ресурсов в вашем распоряжении. Карта сектора, в котором происходит действие.



Уничтожение строительного модуля Космозавраков заставит их переключить свое внимание с нападения на оборону и отвести войска назад. Три крейсера класса «Кречет» обеспечивают прикрытия скорострельным, «Соколам», атакующим базу.

Ценный груз поместился на двух кораблях класса «Дрозд». Их необходимо в целости и сохранности доставить в сектор К-19, проследившись через посты, расставляемые Космозавраками и Ползунами.

Трейлер «Дрозд» способен транспортировать практически любой объект, от боевого подразделения до модуля базы. Однако его единственной защитой от нападения противника является лишь скорость.

Для корабля класса «Гриф» включены в эскорт, чтобы обеспечить охрану груза от малых и средних подразделений противника скорострельные пушки «Грифы» в одно мгновение превратят их в звездную пыль.

Три тяжелых крейсера «Кречет» и легкий крейсер «Сокол» отобьют желание появиться грузом даму у самых мощных кораблей Космозавраков — большой радиус поражения и огромная огневая мощь никого не оставят равнодушным.

В условиях ведения боевых действий выбор добычи ресурсов становится жизненно важным. Можно не только добывать полезные ископаемые с астероидов, но и собирать и перерабатывать космический хлам, возмозможные обломки взорванных станций. А уж этого добра за столетия войны накопилось более чем достаточно.

Шкала производимой на базе и потребляемой энергии.

Энергию, благодаря которой обеспечивается работа модулей жизнеобеспечения, энергетических щитов, порталов нуль-транспортировки и других структур, база получает за счет преобразования солнечного света через батареи, а также с помощью использования процесса распада радиоактивных веществ или антиматерии.

Список кораблей, объединенных в группу. Позволяет отслеживать их состояние и своевременно отправлять в ремонтные доки или вызывать специальные ремонтные подразделения для оказания помощи непосредственно на месте.

Сражаясь с загадочными расами на безбрежных просторах космоса, заполненных туманностями, газовыми гигантами, метеоритными потоками и полями астероидов, вам предстоит разгадать секрет исчезновения станции «Каскада». Сбалансированные параметры боевых подразделений, разная система защитных полей и обходостроения схемы телепортаторов, неподходящие базы и хвосты-трейлеры, способные придать инерцию даже самой тяжелой конструкции, консоли, позволяющие запрограммировать свои подразделения на последовательное выполнение любого количества задач... Теперь только от вас зависит, сумеют ли хитрости обрести свой новый дом в этом секторе или навсегда останутся Звездными Пилигримами. Посмертно.



Фирма «1С»

125050 Москва, в/ч 64

Офис продаж: ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-9237 Факс: (095) 281-6402

Линия консультаций: (095) 285-1003, info@1c.ru

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin@1c.ru](mailto:admin@1c.ru)

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



O3 GAMES



ПОДЛИННАЯ РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Тел.: (095) 737-9237

Факс: (095) 281-6402

[www.1c.ru](http://www.1c.ru), [admin@1c.ru](mailto:admin@1c.ru)



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



infinite loop  
НОВЫЕ МИРЫ. НОВЫЕ ГЕРОИ.  
[www.infinite-loop.ru](http://www.infinite-loop.ru)

Слова `log_****` обозначают нужную часть модели, строчка `models/players/visor/myskin.tga` определяет путь, по которому лежит соответствующая им текстура (в нашем случае для головы и корпуса применяются одна и та же "шкурка"). Настроив должным образом все \*.skin-файлы, открыв Photoshop и приступив непосредственно к творческому процессу.



Примерно так выглядят наши фото в корневом окне.

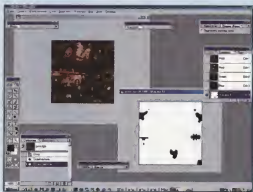
Давать здесь какие-то советы бессмысленно, все зависит от уровня вашей подготовки и ваших художественных способностей. Главное — сохраните файлы в тек же форматах, в которых они были изначально (иначе вы можете лишиться чего-нибудь важного, например, красивого эффекта).

## Спецэффекты

Внимательные геймеры наверняка замечали, что модельки игроков не лишены всевозможных эффектов (блестящая броня, одежда, переливающаяся на свету, огоньки, блики и многое другое). Добиться таких красок, пользуясь одним лишь графическим редактором, невозможно, но тут к нам на помощь приходит "фирменная" разработка id Software под названием шейдеры (shaders). Что это такое? Это такие скрипты (по аналогии со \*.skin-файлами), в которых написано, какую текстуру (и, главное, как) следует наложить на стандартную "шкурку" для достижения определенного эффекта. Если добавить эффект на всю поверхность модели сразу, ничего красивого у нас не получится — так, вместо блестящей брони превратится на солнце будет весь персонаж. Для того, чтобы определить, на какие участки "шкурки" будут наложены всецелью красоты, используются альфа-

каналы (Alpha-channel). Проще говоря, при помощи альфа-канала отмечается "дырка" в текстуре (нужные места заполняются специальным "прозрачным" цветом), через которую и будут "проглядывать" спецэффекты. Остальные части модели, затравив которые нет необходимости, заполняются уже другим цветом. При создании альфа-канала можно использовать только черна-белую цветовую гамму, поэтому прозрачным цветом обычно назначают черный, а непрозрачным — белый (или наоборот). Участки изображения, окрашенные различными оттенками серого, являются полупрозрачными, то есть эффекты на них действуют, но уже в значительно меньшей степени.

Теперь давайте посмотрим, как разработчики реализовали эти возможности на примере нашей "шкурки". Если запустить игру и выбрать игрока Garre, то можно заметить, что на части его корпуса (в основном на груди и спине) светится ярко-оранжевое пламя. Теперь загрузим Photoshop и в меню Window выберем опцию Show Layers. В появившемся окне перейдем на вкладку Channels. Выберем альфа-канал (Alpha 1), и перед нами появится такая картинка:



Визуальное изображение — канал "актуар", именно — альфа-канал для огня.

Как видите, те участки, на которых есть спецэффекты, на альфа-канале залиты черным цветом, все прочее — белым. Нетрудно догадаться, что в данном случае именно черный цвет является прозрачным (как сделано в большинстве стандартных скинов). При желании можете добавить еще несколько прозрачных участков или убрать часть старых. Познакомившись с этими графическими премудростями, перейдем

## Полезные программы

Создание "шкурки" — дело не очень простое, но, к счастью, многие однообразные действия (в частности, редактирование \*.skin-файлов и настройка параметров ботов) можно автоматизировать, воспользовавшись специальными приложениями.



Лично мне по душе пришлось разработка под названием Skinlinker, позволяющая за считанные минуты настроить многочисленные скриптовые файлы (в том числе \*.skin, \*.bot, а также все параметры AI). Интерфейс программы выполнен в виде "помощника" (Wizard) и совсем несложен, так что разобравшись с ним вы сможете самостоятельно. За дополнительными сведениями обращайтесь по адресу <http://squadron.telefragged.com/skin101/>.

Из других утилит можно посоветовать неплохой вызовщик моделей формата \*.md3, позволяющий с легкостью "протестировать" ту или иную "шкурку", не запуская лишней раз игру. Прогру эту, называемую Java MD3 Model Viewer, вместе с ее описанием, можно раздобыть на сайте <http://fragland.net/md3viewer/>. Либо, возможно, на нашем CD (вопрос решается).

Информацию о прочих программах и утилитах можно получить на одном из фанатских сайтов игры, например, на [www.planetquake.com](http://www.planetquake.com).

к завершающей части процесса — работе с шейдерами. В директории \scripts создайте новый текстовый файл (назовите его луже будет `myskin.shader`) и внесите туда следующие строчки:

```
models/players/visor/myskin
Расположение модели, для которой мы делаем шейдер.
{
```



Фигурные скобки ("{" и "}") необходимо ставить в начале и конце скрипта, а также между блоками, определяющими разные эффекты.

```
{
map textures /sfx/firegore.tga
Расположение текстур, используемой
для создания спецэффекта.
blendFunc GL_ONE GL_ZERO
```

Определение некоторых параметров (яркость, прозрачность, степень смещения с другими текстурами и т.д.), эффекта, в нашем случае — пламени. При желании можно заменить на `blendFunc GL_ONE GL_ONE`, тогда вместо пламени мы получим блестящую поверхность.

```
tmod scroll 0 1
Скорость действия эффекта (в нашем случае — скорость горения пламени).
tmod turb 0.25 0 1.6
tmod scale 4 4
```

Эти числа отвечают за такие характеристики, как масштабность эффекта (определяет, насколько он будет "вылезать" за свайт границы). Чем больше число, тем обширнее и заметнее действие пламени.

```
rgbGen identity
}
Завершение первого блока скрипта.
{
map models/players/visor/myskin.tga
Расположение основной текстуры ("шкурки").
```

```
blendFunc GL_SRC_ALPHA GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA
```

Эта строка означает, что в качестве прозрачного цвета "шкурки" будет использоваться черный, а в качестве непрозрачного — белый. Если по каким-то причинам вы хотите сделать все наоборот (белый цвет — прозрачным, черный — нет), замените эту строку на `blendFunc GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA GL_SRC_ALPHA`.

```
rgbGen lightingDiffuse
}
}
```

Завершение скрипта. Вся информация, помещенная за второй закрывающей скобкой, будет пропущена проигрывателем движком игры.

Как видите, при помощи шейдеров можно задавать различные красивые эффекты, параметры которых легко редактируются изменением соответствующих строчек. Главное — не забывайте делать резервные копии скриптов при интенсивной работе с ними — изменение некоторых настроек может дать непредсказуемые результаты, а вспомнить предыдущий вариант написания зачастую оказывается невозможно.

## Боты

Нарисовав симпатичную "шкурку", неплохо будет сделать еще и бота, "носящего" ее.

Для этого в каталоге `\botfiles` создайте директорию `\bots` и скопируйте туда файлы `visor_cc`, `visor_lc`, `visor_ic`, `visor_wc` (расположены внутри архива `pak0.pk3`, в папке `\botfiles\bots`). Все эти файлы следует переименовать в `myskin_cc`, `myskin_lc` и т.д. (Более того, в текстах каждого из этих скриптов тоже встречаются ссылки на `visor_cc`, `visor_lc`; с ними надо поступить точно так же — заменить на `myskin_cc`, `myskin_lc`). Вкратце расскажу о каждом из этих файлов.

`myskin_cc` — настройка способностей (метка, скорость) компьютерного игрока на разных уровнях сложности.

`myskin_lc` — здесь прописаны физические характеристики бота (вес с учетом брони и оружия и т.д.).

`myskin_ic` — настройкой пексиона персонажа (высказывания при удачном убийстве оппонента, при смерти и прочих радостных/печальных событиях).

`myskin_wc` — здесь хранится информация о том, какими видами оружия владеет бот (и в какой степени).

Теперь проследим в папку `\scripts` и создадим там текстовый файл `myskin.bot`, содержащий такие строки:

```
{
name Myskin
model visor/myskin
allfile bots/myskin_cc
}
```

Как вы, наверное, догадаетесь, смысл этого текста сводится к указанию путей к конфигурационным файлам созданного нами бота. Если вы все сделали правильно, в меню `Bots` появится новый компьютерный игрок, "носящий" свежезаточенную "шкурку" и обладающий параметрами, прописанными в вышеупомянутых файлах.

Внимание: Для того, чтобы игра работала с "создаваемыми" ботами, ее необходимо пропатчить, как минимум, до версии `Point Arena Release 1.17` (для справки: последний патч `Quake III: Arena v1.27g Point Release` может быть легко обнаружен на комплекте предыдущего номера).

## Напутствие в бой

Закончив с основной работой, необходимо позаботиться и мелочках. В первую очередь, не забудьте о файле `icon_myskin.tga`, в который не помешало бы поместить изображение иконки модели (можно просто сделать скриншот).

Напоследок нам потребуется сделать `*pk3`-файл, который можно будет поместить в игру. Для этого зайдите в созданную нами директорию `\myskin` и упакуйте папки `\models`, `\scripts` и `\bots` са всем их содержимым в обычный `*.zip`-архив (не забудьте указать программе сохранить дерево каталога —

Recreate directory structure). Теперь переименуйте файл `myskin.zip` в `myskin.pk3` и копируйте его в директорию `\baseq3` (расположенную в папке с игрой). Теперь можете смело запускать Кейк и любоваться плодами своей работы "в натуре" ■

## "Шкурки" в других играх

В последнее время появились несколько игршек, сделанных на несколько измененном движке `Quake III` (Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Star Trek: Voyager — Elite Force, American McGee's Alice и не только). По большому счету, движок не сильно поменялся, поэтому все приобретенные новики можно с теми же эффектами использовать и с ними. Единственное крупное отличие — это иные форматы текстур, которые можно без проблем перевести в стандартный `*.tga`-формат, воспользовавшись специальными конвертерами (обычно их включают в комплект с редактором уровней).

Отдельно поговорим о F.A.K.K. 2. Особенность "шкурки" этой игры — отсутствие `*.skin`-файлов, что объясняется тем, что на каждую модель здесь приводится фиксированное количество текстур. Каждый син пловый героиня состоит из четырех файлов:



`julie1_skin1.ftx` — ноги.

`julie2_skin1.ftx` — туловище и руки

`julie3_skin1.ftx` — лицо.

`julie4.ftx`, `julie5.ftx`, `julie6.ftx` — всякие дополнительные картинки (кобура пистолета и т.д.).

Для того чтобы иметь возможность работать с такими файлами, переведите их в `*.tga`-формат, воспользовавшись утилитой `ftxconvert.exe` (запустите ее с параметрами `ftxconvert.exe *.ftx`). После внесения необходимых изменений, воспользуйтесь конвертером в `*.ftx`-формат, понятным движку игры. Для этого служит утилита `tgaconvert.exe` (запустите с параметрами `tgaconvert.exe *.tga`). Все программы входят в состав редактора уровней, который вы можете взять на комплекте предыдущего номера.

# Новые плацдармы для Counter-Strike

## Основы картостроения

Редактор	WorldCraft
Где взять	Комплект «Мания»
Возможности	Метакреативный
Сложность освоения	Высокая
Документация	Статьи «Мания» по освоению WorldCraft читайте на компактe
Дополнения	C-S Game Data Files, Half-Life Model Viewer, Pok Scope, SprView, Wolly, Zoner Half-Life Tools



Последнее время нам приходит масса вопросов о создании собственных карт для суперпопулярного мода Counter-Strike. Откликаемся на ваши просьбы. Так сказать, попутные...

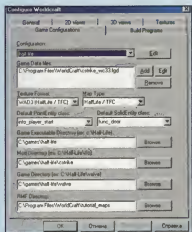
Попытку C-S сделан на движке Half-Life, то и создание карт в C-S практически ничем не отличается от аналогичного священнодействия в Half-Life. Для работы мы будем использовать все тот же известный вам по предыдущим статьям редактор Worldcraft. Какой именно версии — решать вам. Для нашей цели подойдет все, от 2.1 до 3.3. Версия 2.1 имеет software 3D renderer, что положительно сказывается при работе на слабых машинах без 3D-ускорителя. Версия 3.3 работает только под hardware, причем иногда — крайне нестабильно. Говорят, прощае говоря. Версия 3.3 была на комплекте предыдущего номера, о версии 2.1 мы перевыкладываем (уже не в первый раз, собственно...) — идите на CD нынешнего номера.

fgd-файл, в котором хранятся параметры для C-S, для версии 2.xx отличается от онго для версии 3.xx. Обе версии \*.fgd, конечно же, есть на комплекте; кроме того, в качестве бонуса прикладывается файл **advanced-cs.fgd**, содержащий большее количество разнообразных параметров. Не буду расписывать принципы работы с редактором, так как

подробное руководство по WorldCraft мы уже публиковали. Обращайтесь к №7 и №9 «Мания» за 2000 год либо к комплекту этого номера (стойкий роздел).

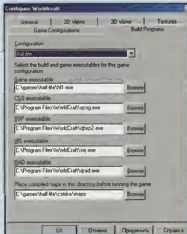
### Настройка редактора

Отправляемся в **preferences/Game Configuration**, жмем **edit**, а затем **add**, вводим название схемы настроек — допустим, CS. Указываем путь к файлу **half-life-cs.fgd**. В этом файле записаны данные о новых entity. Не забудьте также указать в настройках и обычный **half-life.fgd**, иначе вы не сможете создать такие простые ве-



щи, как дверь или стекло. Далее, укажите пути ко всем необходимым директориям и компиляторам (о компиляторах мы, кстати, еще поговорим). Как это правильно сделать, вы можете посмотреть на картинках. Думаю, трудностей со всем этим никаких не возникнет.

Теперь давайте разберемся в типах карт для CS (тип карт обозначается двумя первыми буквами в названии файла). Итак, наиболее распространенные и популярные кар-



ты — это **cs\_** (спасение заложников) и **de\_** (бомба), менее популярными являются **as\_** (спасение VIP) и **es\_** (погреб террористов). В принципе, никто не запрещает вам сделать, так сказать, гибрид из нескольких типов карт. Допустим, терроры должны выбраться из тюрьмы, стащить со склада бомбу, заминировать тюрьму и смыться на вертолете. Но в этом случае будьте внимательны, чтобы избежать путаницы.

### Закладка entity

Итак, вернемся к нашим «вордкрафтам». В качестве стартовых позиций контролов на карте используются **info\_player\_start**, а то время как для обозначения террористов репспунов служат **info\_player\_deathmatch**.

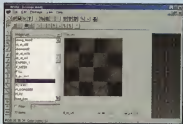
Около старта тек и других расположено **func\_buynzone** (попробуйте заметить: это **solid entity**) — зона, где можно купить снаряжение. Если на карте есть заложники, необходимо установить как минимум одно **info\_hostage\_rescue** — место спасения заложников (**point entity**).

либо `func_hostage_rescue` (solid entity). Сами записки создаются как `hostage_entity` (как минимум один).

На карте типа `de_` необходимо установить как минимум одно `info_bomb_target` — место закладки бомбы. Рекомендуется сделать больше чем одна (иначе геймплей получится туповатым), на и сто мест делать не стоит (каунтеры лажалеять).

На карте `as_` (спасение "вино") необходимо установить одно `info_vip_start` (место появления "вино") и `func_vip_safetyzone` (место его спасения). На карте `es_` нужно лишь установить место спасения террористов, то есть `func_escapezone`. С entity, кажется, разобрались.

## Весь мир текстурой мы обклеим



О текстурах. Текстурай называется изображение в формате \*.png или \*.bmp, которым обтягиваются игровые объекты. Текстуры хранятся в wav-архивах. Тут нам пригодится программа Wally, которая, да не покажется я банальным, обитает на нашем компьютере.

Wally интересен тем насколько как редактор wav-ов, так как ее возможности по редактированию самих текстур очень малы. Чтобы получить гататый к употреблению wav, сложите все текстуры в одну директорию, запустите Wally, а в ней выберите в `package/add images`. После чего укажите директорию с текстурами и жмите go.

Если выш wav получится слишком большим, а вы планируете выкладывать карту(ы) в Сеть, существует возможность обйтись без этого большого wav'a. Просто откомпилируйте карту с параметром `"qcgw -nowad-textures"`. Таким образом, использованные на карте текстуры будут заложены в сам файл карты, как та деполося в первом Quake. Конечно, это несколько увеличит размер файла, но сделает "продукт" более удобным для заочки.

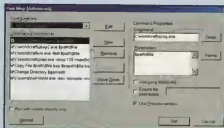
Вы спросите, откуда брать новые текстуры? Перво-наперво, их можно выдрать практически из любого современного 3D Action, от Unreal до System Shock 2. Как это делается, объяснить не буду, для этого существует рубрика "Вскрытие". Также не забудьте, что если вы использовали текстуры, скажем, из Kingpin

и собираетесь распространять карту, необходимо написать в прилагающемся readme-файле, что вы использовали текстуры из Kingpin.

А что насчет совершенно уникальных текстур, "brand new", так сказать? С этим сложнее. Создаются они самыми различными способами, от рисования в Фоташопе до лозыня по развалинам замков с цифровой камерой (иногда так делается часть текстур для разрабатываемого сейчас Return to Castle Wolfenstein). А вот мой совет — возьмите цифровую камеру и выйдите в родной дар. Экскурзовия будет через край, обещаю. Фотографируем стену в подвезде, после чего пара фильтров в том же Фоташопе — и готова сувертекстура.

Можно также воспользоваться любимыми другими источниками, например, сайтами в Интернете. Задайте в поисковике Textures, обновляете сайты с текстурами. И, в конце концов, немалого можно достигнуть в Photoshop.

## Альтернативные компиляторы

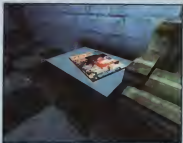


С Worldcraft поставляется стандартный набор компиляторов — Qtools. Эти программы разработаны еще для Quake. Главными их недостатками является невысокая скорость компиляции и крайне скудные сообщения об ошибках.

Zoner Half-Life Tools (далее ZHT) разработаны специально для Half-Life. Работают быстрее, чем Qtools, правда, скорость работы компилятора поменьше, но это не критично, ибо используется он не столь часто. Самая приятная штука — это развернутый отчет об ошибках на уровне. Часто даже указываются способы их устранения. ZHT вы найдете на нашем CD. Кстати, если собираетесь использовать ZHT, ни в коем случае не указывайте его в настройках как стандартные компиляторы. Для работы с ZHT при компиляции уровня нажмите кнопку Expert, чтобы перейти в раздел правочных настроек, там и указывайте путь к ZHT.

## Стратегия творения

Прежде чем начать работу над картой, крайне рекомендуется все тщательно продумать и, возможно, нарисовать примерный



план на бумаге (я не шучу: если с Half-Life глобальных сложностей в планировании карты нет, то в C-S мы столкнемся с проблемой выравнивания идеального баланса). У карты обязательна должны быть идея. Обгробление банко, например, или диверсия на пивном заводе. Если это банко, то и текстуры должны быть соответствующие. Советую отказаться от стандартных текстур Half-Life и использовать либо поставляемые с C-S, либо свои.

Не стоит строить симметричную карту, C-S — это все не CTF. Не делайте слишком много темных углов, щелей и мрачнх кемперских нычек, сами рады не будете. Если карта — `de_` и `bomb_target` несколько, то обязательно ставьте их на значительном расстоянии друг от друга. Желательно, чтобы рядом с местом закладки бомбы был предмет, который по идее карты и нужно взорвать. Что-то типа вагонов на `de_train` или мостов на `de_bridge`.

Из танков моментов. 1. Постарайтесь рассчитать, чтобы террористы и каунтеры могли примерно за равное время добраться до ключевых мест, где между ними разворачиваются основные столкновения. 2. Каждый элемент на карте должен служить некой цели. Например, не должно быть бессмысленных пространств (скокчем, тупиковых коридоров, в которых на практике делать оказывается совершенно ничего и незачем). 3. Ни у одной из сторон не должно быть решающих преимуществ в обороне или атаке. Иначе говоря, не надо создавать нычек на пересечении путей, из которых засаженного там террора или каунтера можно выбить только точечным выстрелом са слуткино. 4. Создавайте оппозитные пути движения (подземные котокосомы и прочее подобное), но не делайте их слишком длинными, иначе потеряется смысл в их использовании (кати — когда как, в каждом случае бывает по-разному). 5. Не забывайте, что, скажем, охраняющие заложника терроры валине могут начать раз за разом откатываться, и каунтером потребуются точки обороны на своей части. 6. Думайте, когда творите!

И не забывайте почаще нажимать Ctrl+S. ■

# Казачи на тропе войны

Редактор уровней к Cossacks: European Wars

Редактор:	Редактор уровней к Cossacks: European Wars
Где играть	скрипты внутри игры
Возможности	75% игровых
Сложность освоения	Средняя

Если вы, как и большинство игроков-стратегов, с нетерпением ждали релиза "Козаков", постоянно перечитывая предыски и официальные анонсы, то вам наверняка был поставлен редактор миссий. И вот зветный диск приобретен, осматрив и пройден во всех продольно-поперечных направлениях. Пора бы уже и самостоятельностью заняться, но... Где же этот редактор? Файла, запускающего соответствующую программу, в игровой директории не обнаруживается, в опциях игры нужный пункт лопросту отсутствует. Неужели нас обманули? Подождите выбрасывать диск из окона (он вам еще пригодится). Редактор есть. Просто нужно знать, где его искать (или читать "Игровую", где знающие люди изначально найдут).

## Начало работы

Для активации вышеупомянутого "эдитора" запустите игру и, **зажав кнопку Ctrl** на клавиатуре, выберите пункт меню **Видео**. Подождите несколько секунд — вы попадете в главное окно нужной программы. Зачем разработчики так глубоко запертали редактор? Видимо, тут замешаны некоторые неприятные баги и глюки, время от времени проскальзывающие при работе с оном. Но мы-то с вами люди бывшие, и всякими "жучками" нас не испугать (только не говорите, что я вас не предупреждал). Программа сделана на движке игры, что довольно удобно (не надо совершать лишних телодвижений для оценки того, как ваша карта будет выглядеть в военно-полевых условиях), но не слишком приемливо (большинство редакторов все-таки реализованы несколько иначе).

## Борьба с интерфейсом

Первым делом разберемся с принципами управления программой. Навигация по экрану осуществляется мышкой или курсором, выбор нужных объектов — выделением прямоугольником (точно так же, как и в игре). Вспомогательные меню (текстурирование, изме-

нение рельефа и т.п.) вызываются нажатием на функциональные клавиши (об этом чуть ниже) и, как правило, изменяют форму курсора (так нам будет проще понять, чем мы сейчас занимаемся — возводим укрепления или просто на окрестности любимеся). Для того чтобы вернуться к обычному режиму, следует нажать кнопку **Esc**. Вызов главного меню (сохранение изменений, загрузка в редактор уже созданной карты, создание нового уровня, настройки и выход из программы) осуществляется по нажатию **F12**. Справочного раздела, к сожалению, нет (поэтому всю информацию нам придется находить самостоятельно, методом проб и ошибок). Интерфейс реализован довольно просто и не требует особых затрат серого вещества головного мозга, так что нам пора переходить непосредственно к творческому процессу создания уровней.

## Ландшафт

Создание карты начинается с оформления поля боя, для чего в программе существуют специальные разделы. В первую очередь обратимся к меню **редактора рельефа**, вызываемому по нажатию **F6**.



Окно редактора, помимо мини-карты уровня (светло-зеленым цветом на ней обозначены участки обычной высоты; темно-зеленым — углубления; оранжевым и светло-коричневым — небольшие возвышенности, а темно-коричневым — наиболее высокие

участки), содержит несколько полезных опций. Раздел **тип перехода** служит для выбора пологости/крутости склона, а **размер возвышенности** определяет ее высоту. Для всевозможных манипуляций с уже созданным рельефом предназначены опции **тип действия** (позволяет сравнить с землей неужные склоны или, наоборот, создать пригорок на ровном месте) и **тип кисти** (от этого зависит характер подложки пригорок). В правой части окна расположены параметры, влияющие на характеристики создаваемой возвышенности, — **высота возвышенности**, **радиус возвышенности** (без комментариев — название говорит сами за себя) и **ширина перехода** (от него зависит угол наклона горы — чем больше значение, тем круче и "тоньше" становится скала). Прочие опции влияют на подложку нашей горки (количество зубцов, глубина зубцов, фаза зубцов). Если вы создаете небольшой пригорок или холм, все "зубастые" настройки следует поставить на минимум, в случае со скалами и обширными горными массивами делайте строго наоборот. Все изменения, совершенные в вышеупомянутых разделах, немедленно отражаются на курсоре (он приобретает форму, точно соответствующую нашему выбору). Так что если вы чего-то не поняли — просто "поиграйте" с настройками и разберитесь самостоятельно.



Замыслили планчики не прокрут...  
вобщем никто не прокрут...

## Некоторые полезные опции

Вот перечень некоторых полезных клавиш, которые могут пригодиться при работе над картой.

**R** — Информация о выбранном юните (разнообразные характеристики).

**I** — Информация об игре в целом (ресурсы, деньги и т.п.).

**F** — Включение/выключение "тумана войны".

**V** — Смена времени суток.

**M** — Переключение режимов мини-карты (компактный/полный).

**L** — Срочный выход на рабочий стол.

Обозначения прочих кнопок ищите в тексте статьи.

Если заморочиться с этими характеристиками жеплана нет — просто выберите пункт **случайно**, и компьютер сделает всю работу за вас [вот только полагаться на его вкус не всегда оправдано]. Когда вам захочется что-то поменять, не прибегая к услугам меню, нажмите **F3** для перехода в режим редактирования высоты.



Следующая вещь, на которую следует обратить внимание при работе с всевозможными возвышенностями/углублениями, — это проходимость участков карты для юнитов. При установках по умолчанию все не очень пологие участки, как водные массивы, так и прочие естественные преграды, совершенно непроходимы. По этой причине карты, чрезмерно нагруженные рельефом, могут стать практически непроходимыми. В первую очередь включите **показ непроходимых участков** [нажмите на кнопку **Q**, после чего такое место выделится "сеточкой"], а затем при необходимости воспользуйтесь **режимом блокирования** [**S**]. При помощи этой операции вы сможете как разблокировать ранее непроходимые участки (режим искусственного разблокирования), так и заблокировать обычную территорию [режим искусственного блокирования, может пригодиться, например, для имитации чрезмерно густой растительности] или

вернуться к стандартному варианту (режим блокирования по умолчанию). Смена режимов осуществляется при помощи кнопки **S**.

Но рельеф — это только полдела, для нормального восприятия карты стоит покрыть поверхность соответствующими тайлами, для чего служит **режим текстурирования** [**F2**].

Здесь все совсем просто — выберите нужную текстуру из соответствующего окошка [они распределены по группам в соответствии со своим предназначением — сначала идут разные типы земли, покрытой растительностью, затем пустынные территории и т.п.] и начинайте покрывать оной нужные участки уровня. Обратите внимание на то, что в меню можно пользоваться скерлингом — из-за стилизованности интерфейса это не сразу бросается в глаза. Для выхода из режима текстурирования просто нажмите **Esc**. По аналогии с рельефом, в программе имеется и возможность **автотекстурирования** [нажмите **T**, введите информацию о высоте нужных участков — и компьютер сам решит, что сделать в этом случае]. Провода, ее реализация оставляет желать лучшего. В целях обобщения карты водными массивами используйте кнопку **C** (только не забудьте предварительно понизить высоту затопляемого участка).

## Объекты Природа и ресурсы

Теперь, когда наша карта уже покрыта возвышенностями, попята водой и "облежена" нужными текстурами, пора добавить на нее немного жизни. Начать следует с **травянистой растительности**, высаживаемой на карту нажатием клавиши **F5**. Затем приходит очередь **лесных массивов**, для чего служит кнопка **F8**. Напоследок добавим немного **каменной и трещин земной коры** [**F4**]. Не забудьте, что все эти луга-деревья-камень — не только красиво, но и полезно [о что за карта без ресурсов?], поэтому подойдите к вопросу их размещения с максимальной серьезностью.



## Союзники и враги

Вот мы и подошли к товой части создания карты — размещению своих доблестных солдат, вражеских заумишленников и ней-

тральных наемников. Все эти действия выполняются из меню **выбор объекта**, вызываемого нажатием клавиши **P**. Появившееся окно разбито на две части: в первой (слева) необходимо выбрать сторону, на которой будут выступать добавляемые отряды. А во второй (естественно, справа) — указать их тип. Существует несколько групп, на которые разбиты все имеющиеся юниты, — это **пехота**, **кавалерия**, **артиллерия** и **флот** [постройки находятся в одинаковом разделе]. Давать какие-либо советы по расположению и количеству юнитов/построек бессмысленно — все зависит от того, каким вы видите создаваемый уровень. Напомним только, что есть возможность добавлять на карту **нейтральные (наемные) войска**, для чего существует специальный раздел [Наемники].



Здесь будет ваш штаб...

Если вы хотите удочить с карты какой-то объект, нажмите кнопку **N** и выберите неудобного воина/здание/неживой объект. Главное, не забудьте потом вернуться в обычный режим [**Esc**], иначе можно нечаянно покаркать зотереть.

## Последние приготовления

Закончив са всеми основными разделами, не забудьте указать стартовые ресурсы [нажмите **R** на клавиатуре]. Для того чтобы все игроки начинали с одинаковыми запасами материальных ценностей, воспользуйтесь пунктом меню **For All**. Вот и все — карта готова к помещению в игру, для чего ее надо сохранить над произвольным именем [это делается из главного меню — **F12**], затем выйти из редактора и выбрать вариант **Одиночная Игра/Случайная карта/Готовая карта** [не забудьте только выбрать нужную миссию].

Вот и все — наслаждайтесь плодами своего труда, о нам остается только ждать патча от разработчиков, который позволит создавать "соеженные" карты (в текущей версии редактора такой возможности не предусмотрено) и исправить имеющиеся ошибки и недоработки, коих пока хватает. Вообще-то, такой патч анонсирован не был, но — вдруг? ■



## ПРО ПРОГРАММИСТА

Приходит программист к лioniсту, чтобы посмотреть на новый раяль. Долго ходит вокруг, хмыкает, лотом заливает...

— Клаве неудобная — всего 84 клавиши, половина функциональных, ни одна не подлинно, хотя... Шифт нажимать ногой — это оригинально.



У настех открытого окна выставочного центра сидят два программиста и курят.

— Видишь вон тот тополь?  
— Выку, ну и что?  
— Ты знаешь, у него обратная сторона нет.  
— Как это?  
— Да ты понимаешь, та программа, которая его рисовала, — умная, с оптимизатором, что не видно — не рисует...



Программист сидит за компьютером. Ему жена приносит кофе. Программер, не глядя на нее, молча берет чашку, отхлебывает, потом морщится, поворачивается к жене и говорит:

— Я же не люблю без сахара!  
— Знаю, милый, но мне так хотелось услышать твой голос!



Программер играет в шахматы с компьютером и лопучает мат на 15 ходу. 8 сердцх бьет по клавиатуре:

— Проклятый Виндоуз, олять глючить...



У программиста спрашивают:

— Не поминишь, сколько будет два в четвертой?  
— Шестнадцать (без залинки).  
— А шестнадцать в четвертой?  
— Шестдесать пять тысяч пятьсот тридцать шест (олять без залинки).  
— Вот голова, ну ты доешь!! Ну, а три в четвертой?  
— Не помню точно. Дробное число лопучается.



Умер программист. Полаз на строгий суд. Судили его, судили — никак не могут ре-

шить, куда направить. В ад или в рай. Спрашивают:

— Куда сам-то хочешь?  
— А посмотреть можно?

Привели его в громаднейший БЦ. Кругом машин всевозможных, сеток — видимо-невидимо.

— Вот это — рай, будешь здесь юзером.  
— А ад?  
— А ад здесь же — только системщиком...



Беседуют два программиста:

— Вчера моя жена мне лозовило, а мадем трубку снял...  
— И что?  
— Болтали лолтора часа.



Утра. Хмурый как туча программист входит на кухню с благородной целью чем-нибудь подрелиться после бессонной ночи, проведенной за монитором. Через час-

кое-то время на кухне лоявляется жена и, заметив плохое настроение своего супруга, спрашивает:

— Что, Васенька, программа не заработала?  
— Заработала!  
— Что, может... неправильно заработала?  
— Да лоявилось заработало... моть ее зо ной!  
— Васенька, а почему же ты тогда такой хмуренький?  
— На бэкспейс вздремнул!

## БАЙКИ ПРО ТУРКА

Идет соревнование лучников. Цель соревнования — лопасть в яблоко на голове человека. Выходит лерый стрелок, ластует лук, стреляет и сбивает у яблока хвостик с листочком. Публика аллодирует. "I am Robin Good!" — представляется снайпер.

Выходит второй стрелок, стреляет и лоподает стрелой в центр яблока. Публика аллодирует и ему. "I am Good Bye!" — представляется он и уходит.

Выходит третий стрелок, стреляет и лоподает точно между глаз ассистенту. Вся публи-

ка в ужасе. Между тем ассистент встает, вынимает стрелу из головы и говорит: "I am Turok!"



Идет соревнование стрелков. Цель — лопасть в яблоко на голове человека. Выходит Робин Гуд, достает лук, стреляет и сбивает у яблока хвостик с листочком. Публика аллодирует. "I am Robin Good!" — представляется он.

Выходит ковай Мольборо, выхватывает пистолет и делает в яблоке дырку. Публика аллодирует ему. "I am cowboy Marlboro!" — представляется он и уходит.

Третьим выходит Туроk, достает свою лязменную пушку и выпускает заряд. Яблоко разлетается в клочья, голова человека тоже. Публика в ужасе. "I am... I am... I am sorry!" — бормочет Туроk и грустный уходит с орену.



Вопрос к армянскому радио:

— Почему вымерли динозавры?  
— Потому что в свое время одному индейцу доверили лязменную пушку.



Маленький индеец спрашивает у своего отца:

— Папа, а почему мою лодругу зовут "Чистый ручей"?  
— А это лотому, что ее отец приехал из племени, которое живет на берегу огромного ручья.  
— Папа, а почему моего друга зовут "Острый нож"?  
— Потому что его отец приехал из племени, которое умеет находить добычу по запаху.  
— Отец, а почему меня зовут "Турок"?  
— На охоте я был, сынок, когда к нам инностранцы приехали.



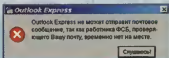
Один индеец хвастается перед племенем, как он охотился на динозавров, и в конце гордо добавляет:

— I am Turok!

— Конечно! С ракетницей мы все Турки... — завистливо комментирует вождь.



Вождь племени ловел своих учеников на охоту. Идут они по лесу, вдруг видят — лежит труп оленя. "Это добыча Меткого Глаза," — говорит вождь. — "Видите, стрелу лополо оленю точно в сердце". Идут дальше, видят —



труп медведя. "Это добыча Острого Коптя," — сказал вождь и указал на перерезанное горло зверя.

Идут дальше, видят — огромная воронка и неподалеку валяется ополенная куча мяса. "А это Тулок и его отомный распылитель," — прокомментировал вождь и добавил: — "Пойдемте отсюда скорее, дети. Охота только началось".



Сидят индейцы-охотники возле костра.

— Я могу подстрелить из лука орла в небе. Вот такой у меня зоркий глаз! — хвастается Меткий Глаз.

— Это что! Вот я могу догнать оленя и задушить его! Вот какие у меня быстрые ноги! — хвастается Человек-Стрелю.

— А я могу одним выстрелом убить трех динозавров, которые находятся друг от друга в радиусе километра! Вот такое у меня хорошее оружие! — как бы невзначай добавляет Тулок.

## ПРОЧИЕ РАЗНОСТИ И НЕСУРАЗНОСТИ

Если у вас воняет под мышкой, помойте коврики.



— Поло, о что такое иоты?  
— Понимаешь, сынок, это такой MIDI-файл, только на бумаге...



Мне сказали, что использовать имя моей кошки в качестве пароля к "root" — плохой тон. Не буду менять! Я так привык к qZiB13\_gg1.



Молодой хирург всю ночь ковырялся в своем компьютере, переустанавливал Винды, с утра с квадратными глазами отправился на прием пациентов. Приходит женщина, жалуется на боли в иогах. Врач тупо осматривает ее ноги и записывает в медицинскую карточку: "Варикозное расширение .вел"



— А знаете, Ватсон, чем исполнены шоры у CarelDrow?

— Чем, мистер Холмс?  
— Водородом!  
— Как вы узнали, Холмс?  
— Ну это же элементарно, Ватсон... Вчера у меня Carel рухнул — так всю Винду разнесло!



— Почему компьютерщику трудно устроиться на работу?

— Потому что он не умеет лисать. Все на клавиатуре до на клавиатуре.



Почему врачи так плохо относятся к компьютеризации их деятельности?

— Потому что тогда то, что они лишут, можно будет лопать.



Юзер: Поставь-ка новые драйверы видеокарточки.

Windows: А диск есть?

Юзер: Есть.

Windows: А что сказать надо?

Юзер: Ok.

Windows: Фиг тебе, о не Ok. Не могу найти необходимые файлы!

Юзер: Так вот же они!

Windows: Где?!

Юзер: До на диске!

Windows: Но каком?

Юзер: На B:\.

Windows: Нет такого диска.

Юзер: А почему под DOS'ом есть?!

Windows: Не мои проблемы.

Юзер: А как же мне драйверы поставить?

Windows: А зачем тебе драйверы? У тебя видеокорточка-то нет.

Юзер: Не может быть!

Windows: Точно тебе говорю.

Юзер: А аудио есть?

Windows: И аудио нет.



Юзер: А что есть?

Windows: Джойстик есть.

Юзер: Отродясь не было...

Windows: Теперь будет.

Юзер: Надо же, о я его лапульту собрался.  
Windows: Вот видишь! Что бы ты без меня делал?

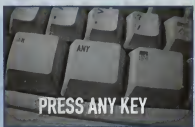


Кто не прощает ошибок?

Женщины и титрис на девятой скорости.



StarCraft. Самое начало последней миссии. Стоят два пехотинца-автоматчики. Волна раздается звук моторов вражеского Battlecruiser. Один автоматчик говорит другому:



— Тебе не кажется, что мы не дожили бы до конца миссии, даже если бы нам управлял Кутузов?



Один квакер другому:

— А лошди на рыбалку!

— Сейчас, только thunderbolt возьму!



Оторвался думер от кэмло, вышел на улицу, о прямо о него "Камоз" лрет.

"Ерунда, я же записался!"



Бежал осторожный иначиюющий думер по сетке, оглядывался, вжимался в углы, прятался в коммтах, ел алетки и собрал броня про залос. Смотрит — мегосфера лежит на пристулочке. Нича, вроде, никто не берет, рядом не крутится, да и монстров злобных нигде не видно. Ну, перекрестился он, шифт зажал до лапу и побежал иза всех сил к меге, стрейфа боком по диагонали, аж текстуры все смылись в серое лято и ветер свистел в шлемофоне. И только хател он мегу взять — что-то с иегромним шумом разрядилось у него за спиной и огромные зелено-белое облако полило перед глазами.

— Ишь ты! — успел услышать он разговор думеров, корчась о луже крови. — Вышел я из-за угла, о том облако мегосферы помер какой-то стоит, руки тьмот.



— Ты представляешь, — говорит один думер другому, сиди на ступеньках около Синей Двери и стряхивай пелел в рядом стоящую бочку. — Вчера КиберДемона зоваили.

— Ну и что в этом особенного? — говорит второй думер, поглотивши БэФазэ.

— Как что? — удивляется тот. — Патроны кончились, кулоком пришлось добывать, весь кастет истер об него, гадо.

**Конкурс происходит в рамках серии  
"Основы профессионализма в Magic: The Gathering"  
при поддержке компании "Саргона"**



# ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

## Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приваженная информация является полной.

Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миксоложи болезней вызова (если не сказано иного). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (бозовые) и в любых количествах.

Текст всех упомянутых в задачах карт смотрите на комплекте (раскладывать их на публикацию курьезное место все-таки слишком нежизненно).

## I. ...И все в плащах

На начало нашего хода сложилось следующая ситуация. У нас 1 хит и 2 существа: Phyrexian Reaper, одетый в Armadillo Cloak, и Thornscape Apprentice. Хотелось бы выжить, а лучше — выиграть у противника, если это возможно. У него 5 жизней, Charging Troll, также нодевший на себя Armadillo Cloak, и еще — Voracious Cobra и Obsidian Acolyte.

## II. Идеальная Победа

Какая минимальное количество и каких permanents на столе под нашим контролем необходимо для того, чтобы склдовать (сигреть из руки) Coalition Victory и таким образом выиграть игру? При решении этой задачи

Наш постоянный накурсе "Пять турнирных задач" продажа-ется. На этот раз задачки для нас составил Сергей Шадов вместо привычного вам Саша Яценко, отправившегося на коникулы в Америку. Будем надеяться, что Саша привезет "оттуда" много интересных статей и задачек. При ответе на шестую, дополнительную задачу, написанную Михаилом Касперовым, судьям третьего тура из Германии, обратите внимание на изящность и простоту условия — но как же много вариантов она в себе таит! Мы надеемся, что наши задачи не заставят вас скучать долгими зимними вечерами и после их решения вы прибавите еще немного ачван профессионализма в ваш маня пуп. Удачки!

На прежде, чем перейти к задачкам, хотелось бы сказать а следующим. Как многие из нас помнят, прежде обеспечения нашего накурса призами занимался масивский клуб "Дайманд". Осенью, "а силу обстоятельств" (вероятно, вы помните одноименную статью), "Дайманд" был закрыт (и пака что пребывает в тановом состоянии), ввиду чего, и сожалению, призы за последний обеспечиваемый им конкурс так и не дошли до победивших. Обязательства клуба приняла на себя компания "Саргона", занимающаяся распространением "Мэджика" и вообще почти всей "высококомпьютерной" продукции в России. Таким образом, победители получили заслуженные ими награды. Редакция приносит свои извинения за возникшую задержку (что падепать — всякое бывает а жизни!) и выражает огромную благодарность "Саргоне" за помощь и понимание. Спасибо! :)

можно использовать все карты любых редакций магии, начиная с Alpha. Считаем, что действия противника нам не мешают.

## III. Битва с генальностью

У нас 30, а у противника 20 карт в библиотеке. У нас 4 жизни, а у противника 6. У нас на столе Levitation, Academy Rector, 4 неповернутых острова, High Market и одно болото. В руке у нас Vampire Tutor, Disrupt, Counterspell, Miscollocation, Neither Spirit, Recal и один остров. У противника на столе Overload Terrain, Pallachron, по три повернутых островов и лесов и — только два неповернутых острова. Карта у него в руке только

овано, и мы точно знаем, что это Counterspell. Противник в свой ход кладет в нас Stroke of Genius на 31, не оставляя нам в пути. Какова правильная последовательность действий, если на кладбище у нас только 2 Chimeric Idol, а осмысленных карт (т.е. не земель) в библиотеке шестнадцать из тридцати — это 4 Thwart, 3 Foil, 2 Frantic Search, 2 Misdirection, 2 Boomerang, 2 Hidden Retreat, 1 Rapid Decay?

#### IV. Скорбящий по жертвам

У нас на столе лежат Chromatic Sphere, Food Chain, Birds of Paradise и два неповоротливых ласа. В руке Worldly Tutor и Avatar of Woe. Начинается наша первая главная фаза. Очень бы хотелось поставить Аватора на стол на этом ходу. Оперируя картами из текущего Типа 2 (6th Edition + Masques Black + Invasion), найдите ту, что позволит, при помощи Worldly Tutor, это сделать.

#### V. Еще один спасательный Ректор

Уж так сложилось, что противник, имея 15 жизней на своем ходу, во вторую главную фазу кладет в нас Urza's Rage с kicker'ом, а у нас всего 2 жизни, и жить так хочется. На столе у нас Academy Rector, два Thermal Glider, 6 равнин и High Market. У противника, кроме 6 равнин и 6 бар, есть Saltair Priest и Volcanic Dragon. Единственная надежда на выживание — сечь Academy Rector с помощью High Market и тем самым подарить одну жизнь, найти в библиотеке что-нибудь спасительное. А претенденты на "спасительность" такие: Harsh Judgment, Story Circle, Pariah, Divine Presence, Ivory Mask, Warmth. Найдите правильные варианты и обоснуйте их. Считаем, что все последующие взятия карт будут приносить им и противнику только базовые земли. Учтите, что ход оптимальным и самым правильным решением надо будет хорошенько подумать.

#### Дополнительная задача: Черные дыры в "Магия"

У нас под контролем находится Opalescence и атакующий Silt Crawler. Идет фаза атаки, до объявления блэкеров. Оплошно использовать свойство Soul Sculptor на Silt Crawler. Вопрос в том, как будет происходить отскок далее, будут ли именованы противнику повреждения, и если да, то в каком количестве.

Эта была задача, а теперь — комментарий к ней. Изложенная ситуация — реальная игравая. И на данный период в судействе MTG идет спор о том, что именно происходит с Silt Crawler. Единственно правильного ответа лака что еще НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Но есть два варианта. Найдите их (это не особо сложно) и обоснуйте (это сложно).

#### Условия победы

1. Для победы требуется правильная ответить на все пять задочек. Во вторую очередь будет учитываться время выдачи ответов, а также изысканность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с пубой одной из основных пяти задочек, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И помимо того, второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанное дополнительное задание может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это снова vale, решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. Ответы высылать либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получите один сутак штраф.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.

E-mail: editor@igormania.ru.

5. Конкурс проводится до конца марта. Имена победителей и ответы на задочки будут опубликованы в майском (четвертом) номере "Игормании".

6. Призовой фонд в этой раз необычный (должен же быть разнообразием). И — в общей сложности гораздо больше ценней, чем обычно.

Первое место — альбом для карт Ultra Pro, в стиле 4th Edition.

Второе место — альбом для карт Ultra Pro, в стиле 4th Edition.

Третье место — 3 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Legacy.

Четвертое место — 3 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Saga.

Пятое место — 2 бустера Urza's Saga + коробка для карт в стиле Urza's Saga.

#### Организаторы

Задочки составил Сергей Шадов (shad23@chat.ru). Организатор конкурса — DeD (dedaad@softline.net). Особое спасибо Михаилу Костеру за дополнительную задочку. Призы предоставляются компанией "Caprona" (www.sargona.ru).

Если вы примечаете к игре Magic: The Gathering и хотите узнать больше и научиться больше, необходимо посетить игры клубов "Магия". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную команду, а во-вторых, без покупки клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утративает свою привлекательность и в скором времени насущивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. Это не чья-либо реклама, это правда жизни. ■

## SQUAD-BASED COMBAT SIMULATION

Прежде чем перейдем к вопросам, спешу дать определение жанру Squad-Based Tactical Strategy. Squad-Based означает, что мы будем управлять некими отрядами боевиков (спецназ, именовки, как вариант: возможны даже роботы вселенной BattleTech), обладающих ярко выраженными индивидуальными характеристиками и или в какой степени не относящихся к категории пушечного мяса. Как

правило, имеет место быть симуляция боевых действий отряда (combat simulation), выпущенная на том или ином уровне реалистичности. При этом данному жанру свойственно предоставлять в своих разнообразных формах: как в походном режиме, так и в реал-тайм, как в полном 3D (тогда как с первого взгляда не обзоруешь отличий от 3D Action), так и в чиста стратегической перспек-

тиве вида сверху. Обычно это сбивает с толку не только обычных игроков, которым это как раз в меньшей степени критично (было бы интересно) — вот главный критерий, иа и rigorous журналистике, которая по долгу службы ошибается вроде бы не должна. И Rainbow Six внезапно оказывается в жанре 3D Action, а Jagged Alliance становится тактической стратегией. Впрочем, оставим жонглирование в лаке и займемся тем, ради чего здесь собрались.

Вопросами.

#### ТЕСТ №7

## Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастут по порядку, так как вам останется лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

### Вопрос первый

Как вы можете видеть, призовым фондом нынешнего Теста является аддон к *Jagged Alliance 2.5* — «Цена свободы». Поэтому — с «Цены свободы» мы и начнем. Вопрос будет простой, и он таков: как зовут «следующую порочку», стоящую за созданием этой великолепной серии?

- A. Джон Ромеро и Джон Кармак
- Б. Сид Мейер и Брайан Рейнольдс
- В. Ян Карри и Линдо Карри
- Г. Джон Ван Копенхем и Дэвид Брэдли

### Вопрос второй

*Commandos* можно назвать наиболее удачным воплощением жанра в тактическом реалтайме. Совершенно элементарная по сути, игра была виртуозно реализована и заслужила любовь геймеров и широкой публики. Помните, кто еще были такие профессоры? И со смертью одного из персонажей уровень сложности абсолютно непроходимым. А вот человека какой профессии встречался вам всего один раз?

- A. Водопоз
- Б. Шофер
- В. Летчик
- Г. Тонист

### Вопрос третий

*Incubation* наглядно продемонстрировало, что подобное ответвление жанра *combat simulation* вполне может оперировать в трехмерной среде. Пусть даже частично. Получилось зрелищно, и если б не некоторые непрагматичности, *Incubation* вошло бы в классику не только своего жанра, но и всех компьютерных игр. При этом игра по тематике известна смиксовано на X-Com, зато по игровой специфике содержало немало из *Jagged Alliance*. Что же касается сюжета, то он был напрямую связан с серией игр компании-разработчики (и издатели). Какой серией?

- A. Battle Isle
- Б. The Settlers
- В. Dragon's Lair
- Г. Сюжетно *Incubation* не связано ни

### Вопрос четвертый

O, BattleTech! O, великая и непоколебимая вселенная боевых роботов! Сколько времени ты провела в зенитех настоящего восторга? Сколько раз утверждали, что игра по этой вселенной просто обязана быть стратегией? И являл нам разработчики на тогдо еще сама-себе-MicroProse, и свалил нам *MechCommander!* Ахтунг, вопрос: вокруг какого клона вертится сюжет игры?

- A. Smoke Jaguar
- Б. Jade Falcon
- В. Wolf
- Г. Ghost Bear

### Вопрос пятый

X-Com. Оно было не только шедевром. Главное — оно основало сам этот жанр и очертило, каким он должен быть. Возможно, именно того именно оно было первой нелицитатной и при этом некоммерческой локализацией. А еще оно вдохновило одного из ведущих отечественных листователей-фонтов на написание романа «Враг неизвестен». Кого именно, дорогой читатель?

- A. Олег Дивов
- Б. Ник Перумов
- В. Владимир Васильев
- Г. Владимир Веселов

### Вопрос шестой

Странно получается: впервые в тесте участвует игра, которая на момент написания этих строк еще не вышла! *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. Информации, которая публиковалась по этой игре в нашем журнале, хватило бы на порцию-тройку хитов. И нам предлагается воспользоваться ею, дабы ответить на вопрос: что случилось с шестигранником, на котором делилось поле боя в *Fallout*?

- A. Превратились в окружности
- Б. Превратились в квадраты

В. Превратились в точки, где точка равно шари персонажа  
Г. Никогда не делились

### Вопрос седьмой

Одно из самых жоррово-неприятных игр всех времен и народов, умудрившись при этом дотрахать целую жанровую ветвь... До — это *Rainbow Six*. Что любопытно — *SpecOps* и *Delta Force*, основанные на ее идеях, уже с большой спорностью могут быть отнесены к данному жанру и сильно делятся к иже 3D Action. Не буду утруждать вас мелочливыми вопросами, кто написал роман, по которому была создана игра?

- A. Том Сойер
- Б. Том Иммер
- В. Том Клейн
- Г. Том Клэкс

## Условия выполнения теста

1. Правильно ответить на все вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-5, 24, 3-А и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех снабдит нас верными решениями. Не забывайте также указывать, на какой именно из тестов вы отвечаете.  
2. Отправить ответы на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru) (в subject/теме не забудьте прописать «Тест№71») либо на адрес редакции 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Не забудьте на конверте прописать «Тест №71». Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают минус сутки по дате.

3. Конкурс проводится до конца марта. В майском (четвертом) номере «Игромании» будут опубликованы имена победителей и ответы. ■

Подготовил  
Сергей Тарик ([tarick@igromania.ru](mailto:tarick@igromania.ru)).  
Под жоррово-аналитической редакцией  
Геймера ([gamer.sobaka@igromania.ru](mailto:gamer.sobaka@igromania.ru)).

## ПРИЗОВОЙ ФОНД

Главный приз, который достанется первым пятерым счастливым, приславшим правильные ответы, — «*Jagged Alliance 2.5: Цена свободы*» (*Unfinished Business*). Игра локализовывается компанией «Бука» и в своем локализованном варианте поступит в продажу в ближайший период.

Что же ждет? А ждет вас продолжение приключений наемников, ведомых вашей суровой рукой на пути к славе и выживанию. Как выяснилось, бывшие владельцы шок, успешно приватизированных вами на Арульке, засели в соседнем государстве — в Трако-не. И грядет забросать ядерными ракетами весь Арулька, если им не вернут якобы законные владения. Зирика Чувалдоре, не мудрствуя лукава и ничтоже сумяшсея, вновь прибегает к вашей помощи...





# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №12(39) 2000

Большее всего ответов пришло по новогодней викторине "Двенадцать", которая могла представить реальную сложность только для тех, кто не кроет у себя подборки номеров "Игромании". Писем было много, неправильных ответов — минимум, и отсюда можно сделать вывод, что четвертые ноши читателей стоят под непомерным грузом бесцельных "Монни". Не может не радовать.

Вторым по популярности (точнее — по количеству присланных ответов) был, как и следовало ожидать, "Скриншот". Причем тут случился курьез: большинство ошибок оказалось связано с квестом "Не зная страха", который, собственно говоря, и являлся призовым фондом конкурса. Более того — в том же номере о нем была статья в "Вордике". Позор на ваши мозговые головы, господа отвечающие! Вообще же, сама идея "Скриншота", графического квестера на компакт-диске, пришлась всем по душе, так что в будущем им его продолжим. Ждите. Возможно, следующий выпуск "Скриншота" представит уже в следующем номере.

"Тест №5" представил сложность для отвечающих, так как был связан с ойфобными играми, которые не всем доступны, и добавок на сей раз не относился к числу простых. Полностью верных ответов оказалось раз-два и обчелся. Даже обидно стало: неужели никто не обратит внимание, что можно поменять не пять, а шесть характеристик в T4C3. Подвох был в том, что реально можно менять 5 характеристик, как было сказано в статье в номере, но далее в зависимости от них уже можно было изменить и количество HP. Плюс к тому, многие вторую часть Ultima Online попытались обзавести Ultima Online 2. Хотя мы в новости исправно писали, что "Ультиму переименовали". Внимательнее надо быть!

Конкурс "Пять турирских задач" для многих оказался неподъемным. Хотя сами задачи были в основе своей элементарными, люди испугались бесчисленных множества задействованных карт и, надо думать, от страха выдавали на гора неподрумянные ответы, оказывавшиеся неверными. Особенно это произошло в случае с третьей задачей, которая, при всей кажущейся новаторченности и завершенности, являлась элементарной как три копейки. Ответить на нее можно было, даже и не умея толком играть в MTG. Однако же и увы... многие, ищавшие скрытые комбинации и подвохи, в итоге на ней срезались. Уверенности в себе и своих знаниях вам не хватает, уважаемые, уверенности! Идеально правильно ответить на "Задачку" только один человек, до лавры занявший первое место.

И, наконец, подведение итогов по Кроссворду из 12-го номера произошедшее через месяц, так как правильные ответы еще не собрались. Как вы понимаете, там было допущено случайная ошибка (грубо говоря, один вопрос пропущен). "Патч" на Кроссворд был опубликован в предыдущем номере, ну и... оиди, идем ответов.

Наши поздравления победителям! Мы постараемся оповестить всех, кто занял призовое место, однако, купив журнал и увидев себя в списках победивших, не сидите сложа руки и связывайтесь с редакцией.

Желаем всем вам удачи в нынешних и будущих конкурсах!

## Двенадцать Гран-при

Сергей Елещий [Санкт-Петербург] — подписка на "Игроманию" на год с компакт-диск!

Остальные двенадцать призов, согласно общему, были распределены между победившими в случайном порядке. От занятого места это никак не зависело.

1. Антон Костиков [Москва] — Red Alert 2
2. Михаил Баркин [barikin@scitms.ru] — "Рыцари Поднебесья"
3. Кирилл Данилов [Moscow] — Red Alert 2
4. Михаил Рязанов [m.Golubinskaya, город не указан] — "Противостояние III"
5. Яно [jasko@goldenmail.ru] — Подписка на "Игроманию" на полгода с компакт-диск
6. Михаил Бруев [Электросталь] — Подписка на "Игроманию" на полгода с компакт-диск
7. Алексей Хвостов [Москва] — Red Alert 2
8. Антон Чалышев aka Chero [cherk@aport2000.ru] — Red Alert 2
9. Михаил Буриков aka BigMike [michael@generesit.zen.com] — "Противостояние III"
10. Василий Иванович Лысенко [boolded@online.ru] — Red Alert 2
11. Алексей Дорофеев [Moscow] — "Противостояние III"
12. Иван Кравяков [младший] [cooler@online.ru] — "История войн: Наполеон"

квалифицированная техподдержка — круглосуточно



## легкий путь в ИНТЕРНЕТ Подключайтесь!

Доступ без учета времени —  
\$58 (до 240 часов в месяц)

Dial up — от \$0,7 в час

Выделенные линии —  
64 - 128 Кбит/с

Интернет-карты RINET  
\$10, \$30, \$58

быстрая регистрация,  
удобная оплата,  
бесплатная доставка

Тел.: (095) 2383922, 9167009  
http://www.rinet.ru  
e-mail: info@rinet.ru

## 148

кружит [3x3]. Птичка Dream Thrush перид, смертно поворачивается, перекрашивая равнину в лес, который мы тут же поворачиваем, ставя щит регенеробельности на нашего (уже) River Boo. Игрок, все мертвы, кроме River Boo, который регенерирует, и одного вражеского Kavy, спящегоного благодаря Glori Growth. Разумеется, Kavy повернут и на следующий ход базировать не сможет.

4. Игрок Mystical Tutor на Polymorph. Далее — берем сего мутуриющего зайчику-убийцу в руку с помощью Brainstorm. Все — мана кончилась. Иначе б еще чего-нибудь покостное сделали.

И ответим дабы все точно на 1 расставить, что Skizzaz, которого мы дали убить в столкновении существ, нам был вовсе не нужен, так как Dominate не просто его приватизирует, но Skizzaz как бы заново входит в игру на нашей стороне. Т.е. — надо плыть кикер, который нинто не плыть, как вы понимаете. А значит, в конце кода Skizzaz бы сдал своей смерти, а мертвый Skizzaz — плохой Skizzaz, когда это был твой Skizzaz.

5. На нашем коду в ирке трата две маны на Manipulate Fate, дабы отменить из игры карты Avatar of Will, Highway Robber

и Vodalon Serpent. Chimeric Idol — не существо. Соответственно, единственным зервом в колоде остался Holom Djinn. Далее, все еще в ирке, мы нервом последний Mystical Tutor на Sway of Illusion. который и берем, когда настает черед взять карту с колоды.

6. Извиняемся, доблестного River Boo метаем метания в него детродурированного кролика (Polymorph). Долго ищем Holom Djinn. Ставим его на стол. Игрок Sway of Illusion, перекрашивая вражеского Kavy и нашего Джинна в серо-буро-малиновый в кролика (например, в синий); благодаря этому Джинн будет все-таки 6/5, а не 4/3.

7. Как бы Holom Djinn идет в атаку. Как бы все.

Все прочие карты в колоде — отвлекающий мусор.

### Дополнительная задача

Выживаем, конечно, так как вначале даем Noble Panther способность first strike, и мы грабим себе 5 жаний. А вот затем, в фазу распределения основных повреждений, мы уже потеряем 2 жизни из 6 из-за Trample. Пить ладит на Пантеру, которая сдвинет.

Это простая задача, сделанная в расчете на высокую сложность основных.

### Победители

1. abyss mail [abyssmail01@yahoo.com]
  2. Аркадий Завыченков [Новосибирск]
  3. Игари Дортман [luta@hamon2000@mail.ru]
  4. Михаил Стругацкий [Томск]
  5. Евгений Винокуров [Москва]
- Нашим особые поздравления Аркадию Завыченкову, регулярно отвечающему на конкурс, живя в Новосибирске, и уже не в первый раз побеждающему. Призовые бустеры [платно] распределились как обычно: первое место — пять, далее по нисходящей, и пятое место — один бустер.

Над поведением нашего работника Геймера, Святослава Торки, Саши Яценко, Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурс: Денис Довжик и Святослав Торки. Осуществление выдачи призов: Святослав Торки [torick@igromania.ru]. Призы на конкурс предоставлены компаниями "Бью", "Софт-Клуб", "Саргана", "Руссофт-М" и, собственно, "Игромания". ■

Бюро Телекоммуникационных Услуг

## РУССКИЙЭКСПРЕСС

Наши услуги в области Интернет-хостинга, разработки и размещения Вашего сервера в Интернете:

- Ваш веб-сервер - от \$10/мес! перенос существующих серверов - бесплатно
- Регистрация доменов .ru, .com, .org, .net, .id, .tm, .cc, .com.ru, .pp.ru, .net.ru, .all.ru, .pdr.ru, .express.ru и др.
- Размещение физических серверов (co-location)
- Выделенные Интернет-каналы 64Кбит - \$43/месяц!
- Интернет-реклама рекламные кампании в Интернете Специальные предложения по рекламе на **СНАТ.ру**

Домены - по \$14 в год!  
.com .net .org  
Возможны значительные скидки

Звоните (095) 743-36-97, 232-96-44  
Узнайте о скидках на услуги по размещению веб-серверов!



РУССКИЙЭКСПРЕСС

E-mail: info@express.ru http://www.express.ru/

Вы можете разместить заказ прямо на нашем сервере

www.express.ru

\$45 долларов в месяц

VirtualUnix™  
новое уникальное решение для больших серверов:

- позволяет избежать проблем ограничения ресурсов при виртуальном хостинге
- особые возможности и большая экономия
- возможность устанавливать свое нестандартное ПО и менять любые настройки системы
- полноценный Unix-сервер в Интернет!

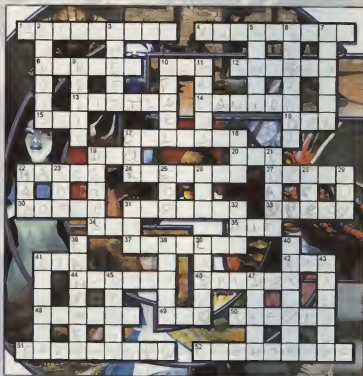
и многое другое!

Ток уж ловелось — Кроссворд с призами. Мы и пять коробок с American McGee's Alice ждут ваших ответов. Как вариант: провильных. Отгадывайте по здоровью, высылайте письмо и ждите, что в один прекрасный день вам придет извещение по получению ценной бондеролл.

**ПО ГОРИЗОНТАЛИ:** 1. Способности персонажей в RPG. 4. Приближенная к природе форма добывания противника в Mortal Kombat 3. 8. Келст \*\*\*\*\* Teag. 10. Этого "серьезного" парня с чисто американским именем придумали хорваты из CrocOnline. 12. Ultima Online. 13. \*\*\*\*\* Big Adventure. 14. В замках Rampart в HoMM3 есть Crystal \*\*\*\*\* 15. Издатель, выпустивший все серии Carmageddon. 16. WorCrot; заган для волков у Ороков. 17. Разработчик Fifth Element, Dark Earth и Nightmare Creatures (оттадов, вместо первой буквы впишите Q. 19. Клан в Shogun, у которого Yori Ashigaru стоят дешевле обычного. 20. Его зовут Флюк Хокис. Его шестипояная собака и его уборщик спасают Землю. А какое у него прозвище? 22. Алгебрд. Gog в третьих Героях. 24. Ии вдоган про HoMM3: \*\*\*\*\* Observatory. 27. Скоро выйдет третья часть игры, но уже от не от SimTex, а от QuickSilver (третье слово названия). 30. B RPG: охип, повышавший шансы укада от удара. 31. Сооружение у Террон в StarCraft, доющее новые технологии (первое слово). 33. Жажда чего мучает EA? 34. Это компания обещала выпустить Pool of Radiance 2 уже весной. 35. Скипидовополка на курьих ножках в HoMM2. 37. Разработчик X-Wing и TIE Fighter (первое слово). 41. Отечественная игра в стиле "Корсаров", им предшествовавшая (первое слово). 42. Нечто между M4A1 и Arctic Warfare Magnum у СТ в Counter-Strike. 44. Этот существе вы могли видеть в Fallout или K&N. А еще есть игра — Metal \*\*\*\*\* 46. Это шестипояное наскоемое было боссом в Revenant. 48. Cyborg \*\*\*\*\* — НоДовский юнит на TS: Firestorm. 49. \*\*\*n Genesis Evangelion. Купит в аниме. 50. Самый известный гангстер. Его фамилию использовало Snowball в названии похищенного варианта игры Legal Crime. 51. Джим, несмотря на свой суперкостюм, был всего лишь... кто? 52. Золотинице, поражающее противника ослепительной молнией.

**ПО ВЕРТИКАЛИ:** 2. Лучший друг Баттхеда. 3. Grand \*\*\*\*\* Auto. 5. Лучший друг Nameless One (Plorescore: Torment). 6. Огнетвление вселенной Might & Magic (первое слово названия игры). 7. Прозвище Crusade'ra в одноименном сериале от Origin. 9. Авторы-создатели Homeworld. 10. Физе

# КРОССВОРД



раз пра Carmageddon: первую часть создало Stainless \*\*\*\*\* Software. 11. Наиболее распространенная операционная система компьютеров Apple Macintosh. 17. Reol \*\*\*\*\* Simulator — игра из обзоров демо-версий. 18. Вселенная \*\*\*world. 19. Духоповое существо из WorCrot 2. 21. AD&D. MTG. Последнее слово названия. 22. American Laser Games выпускала виртуальные туры. Например, \*\*\* Dog McCree. 23. Сборище разработчиков, ставшее издательством. 25. Заклинание в Might and Magic VIII, привлекающее на вошу сторону боров (первое слово названия). 26. Недовняя похлация "Буки", разработка Bulgie. 28. Заклинание, обрушающее на врага сипу холода (ключевое слово). 29. "Красные" в C&S. 31. Место, где проживают всекие тивные порды (что в MTG, что в Третьих Героях). 32. Ключевое слово одной из главовок The 7th Guest. А помимо того — первые три буквы названия разработчика игры, персонажи которой участвуют в вопросе №20. 36. Игра на разных платформах, в которой вы сначала защищали замок, а потом рементировали его фигурками из Тетриса. 38. Один из высших юнитов HoMM2

39. Оружие ковбоев, с помощью которого можно орканить не только быков, но и пресупников. 40. Серия игр пра подлодки. 41. Эта компания начала с квестов, а закончила в недрах корпорации Navos. 43. Коробль, реально существовавший в средние века. Он был в Age of Empires, Colonization. 45. Самое сложное слово во всем кроссворде. Этот предмет необходим для создания укусного соуса в Kyrandia 2. Слово задано снизу вверх, а не наоборот, как обычно. 47. TDR.

## Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на ангийском языке. 2. Ответы на Кроссворд будут опубликованы через номер — в мае. Тогда же будут объявлены победители. 3. Решения присылайте на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru) или на почтовый адрес редакции. В "Теме"/"Кому" пишем не забывайте указывать: "Кроссворд №02-03". 4. Автор Кроссворда — Святослав Торик ([torick@igromania.ru](mailto:torick@igromania.ru)) при незначительно-обязательном участии Геймера ([igotter.soboka@igromania.ru](mailto:igotter.soboka@igromania.ru))



Зароня желаю, глуповоуожаемые читатели "Игромании"! Сердце мое вновь радуется неимоверно, ибо писем ваших много, а мыслей в них трезвых и идей интересных еще больше. А потому, дабы не разливаться тут

словами без толку, перейду сразу к разбору ваших писем, электронных и не очень. Ах, до, еще же это... как его... Геймер подозоровать должен!

Здаровуюсь — привет всем! Ночью с ответственного заявления, что дискуссия по предмету того, изничтожит ли Хлок компьютерные игры, продолжается и пылает в полнейшей фокел, одиноко по-настоящему олимпийским писем, реально достойных помещения в "Почту", пока было лишь одно. От Игоря Александровича Овчарова око Zoo. Но длинное, как желез-



нодорожная магистраль. Москва-Питер, Третья (ну — почти) дрикнула, что если поставить его в "Почту", до еще и тов. Дмитрию Буржавскому дать высказаться, то мы с Катей можем смело идти отдыхать, так как место в рубрике сразу закончится. Руководствуясь этим доводом, я перекинула письмо на диск "Монки". Прочтите в разделе "Статьи". Сразу скажу, что не склонен полностью соглашаться с позицией Игоря. Но и не исключено, что его взгляд на вещи может оказаться правильным. А вообще — сколько ни дискутируй, о время покажет и все за нас решит. Чего зря спорить! Так что — читайте и приходите к собственным выводам. Все, трансформируемся к письмам.

### Письмо первое

Вот, решил понаостот от радости. Я Ваш постоянный читатель уже более 2-х лет. Журнал с каждым номером становится все идеальнее и идеальнее, а когда я купил последний номер, я просто очумел. Наконец-то свершилось — новая бумага. Я в восторге!!! Я, как и многие, Вам Богу безгранично благодарен за такой подарок. Молодцы. Желаю успехов и "цветания".

Владер Ващ, Mitkins  
[mitkinscool@mail.ru]

### Катя

И вот такими вот письмами (ну, примерно такими) забиты наши многострадальные "почтоприемники". Да, мы свели это. Да, мы герои. Да, стало значительно лучше. Замыслим предлагать бумажную тему закрыть и больше к ней не возвращаться... А то зная я вас — теперь на протяжении полугода все письма будут начинаться с восторгов по поводу бумаги. И вообще, новая бумага — не только повод для восторгов, но и повод для новой критики. Читайте:

### Письмо второе

Недавно купил свежий журнал и не поверил своим рукам — он стал ну ООочень тонким, увеличьте его как-нибудь (пожалуйста), и потом — что за бумагу вы используете? Из запасов МУРА берете? На ней же остаются отпечатки пальцев!

Дима око Фангорн  
око палигон око Фангорн



### Геймер

Насчет отпечатков пальцев — ерунда и бесовственный лапшел! Но в целом, ты угадал — именно оттуда. Из запасов МУРА. Название "Игромания" россифицируется как "Интернациональная Гражданская Российская Община Ментальной Апатизации Населения Интоксикозом Явления", причем под загадочным сленгтерминном "явления", конечно же, понимаются компьютерные игры.

Поясню для тех, кто еще не понял. Сомнительно основания "Игромании" наши общины — это означает, что приводит агрессивную опитационную политику по распространению компьютерных игр среди населения,

причем действует не только с помощью литературного слога и зашклатенного дизайно, но и методом интоксикации тех, кто читает журнал. Интоксикация осуществляется с помощью тому, что бумага, на которой печатается журнал, противостоит специальным составом, который, выходясь под кожу, вызывает у людей неосознанное ментальное (мысленное) влечение к упаду от нашего мира в т.н. виртуальную реальность, т.е. — в компьютерные игры (явления).

Однокор прежняя бумага, на которой печатался журнал, не идеально обеспечивала проникновенность составом, которым было пропитано, под кожу наших читателей. Поэтому, будущим подотчетными неким правительственным организациям, мы изобразную обратились за помощью и запросили бумагу лучшего качества. И, как ни странно, но отыскалось таковое наилучшее бумаго только на секретных складах МУРА. Теперь все нормально — интоксикация вир-

туальной реальности идет полным ходом, а количество читателей журнала стремится к бесконечности.

Добавлю также, что сокращение "Мания", часто встречаемое вами на страницах, вовсе не означает какую-то левую манию, а просто напрямую обрисовывает нашу деятельность. То бишь "ИГРО" — это характеристика самой общины, а "МАНИЯ" — описание нашей деятельности.

В МУРЕ нам сказали, что мы спокойно можем рассказывать о том, чем занимаемся, так как имя все равно никто не поверит. Так что — можете даже задавать вопросы. Ответ в миру сил и способностей. Спасибо за понимание.





## Письмо третье

Нашим. Во первых строках своего письма хочу сказать, какие вы су% и прочие эпипеты. Зря вы уменьшили рубрику "Россия". Ведь за Россией будущее. Нош рынок активно развивается. Скоро будет однок и ждате игры не от id и Epic, о от Бук, IC, Nivel.

stas zley [staszley@megalink.ru]

## Ката

Ну, это ты, товарищ, зря. Единственной су%, постоянно бывающей в редокии, можно назвать только меня, до и то с но-тижкой, потому как большую часть времени даже я до этого доблестного звония не дотягиваю (от Геймера: протестуал! саба-ка — женского рада, так что, хоть и чисто фразеологически, меня тоже можно при-числить к лику священных су%, и даже в большой стелени, чем кого бы то ни бы-ло еще!]

А с "Россией" получилось просто: одно время существовало рубрика, о потом в нее банально стало нечего писать. Ну не делали "ноши" ничего концептуального, способного ее вытнать! Ток, неопределен-ные проекции и молодостные игршис. Слово Богу, в последнее время ситуация вроде начало меняться к лучшему, о потому мы вновь с радостью и готовностью освещаем все интересное, что выпускают отече-ственные игровые. Только вот сиювато это добро в одну рубрику мы в бли-жайшее время не собираемся — смысле особого нет ломать сложившуюся структу-ру журна.



## Геймер

Внесем ясность во тьму запутанности. Первое: id — разработчик, Epic — издатель, "Бук" и "IC" (особенно) — издатель, Nivel — разработчик. Второе. Все разгово-ры про то, что мы с вами будем ждате только российских игр и на все остальное клость, относятся к розряду патристиче-ской бредитны. Талантов везде хватает, о игры не имеют гражданственности — они общие и для всех. Просто наконец-то наши разработчики научились создавать по-настоящему клосные рулезные игры, ко-торые можно объективно оценивать в сто-ях и в которые нужно с удовольствием играть. Третье. Рубрику "Россия" журналу сей-час действительно лишь повредит, ток как про отечественные проекты мы на кождом по-вороте пишем (этот номер — особенно по-казательный, кстоти: достаточно на облож-ку посмотреть). Четвертое. Сейчас отече-ственные компании вовсе локализируют зору-бешие игры (хоть только, что частично запаздывают со сроками), причем поднос настолько творчески, что уже и не пой-мешь, то ли в России делалось, то ли все-то-ки в стенах Epic или id.

И, наконец, лютое Зо "Россию" — буду-щее. Хоть и туманное. Как всегда.

## Письмо четвертое

...Первая и единственная игра, которую я проходил по солошному, был Drogan: Order of the Flame. Это был настоящий walkthrough. "Иди туда и сверни налево. А туда не ходи — снег в башку поладет, совсем мертвый будешь". Надо отдате должное — нолисоно было мастерски, на это не спавает... Геймер, ты упоминал о людях, которые "без солошено даже не садятся за прохождение игры". Еще цитата: "Если я не могу пройти такое-то место..."

[Будет дуэл цитат:] Ответ: "Ну вы, блин, до-ете". Детский сад, честное слово. Ужель не хочется-то голову подопнать? Геннальный маразм — walkthrough по квесту! Нет, дате логик? В квестах, если не ошибаюсь, весь смысл заключается в разгадывании зага-док. А если кто-то и за тебя разгадал, то разве сохраняется смысл в игре? Вполне возможно, что я чего-то не понимаю и от-стал от жизни, но это вряд ли.

До, о через "не могу", слабей! Приехал бы ты к нам на равлевою, поганяли бы тебя ори, научились бы ты свое "сверх Я" (термин психологический такой есть) использовать! Ух, как там валя воспитывается — или ты, или теб; и никаких вариантов! Как когда-то кто-то (о сектору: "прости, но я не запомнил имени") метко подметил, что "есть люди те-стеры, о есть тостеры". Первые играют, пы-

тятся получить удовольствие от маленьких открытий и находок, вторые же з кодами и солошениями попросту не замечают ори-гинального, вложенного в игру разработ-чиками очарования.

Олег Чаплин <MF.StrikE>, Латвия

## Ката

Ничего, что я влииваюся в ваш суббо мужской разговор? Тут у меня несколько замечаний, паре лосковых, ток скозоть... Ты, Олег, вот представи себе на минутку, что не хочет человек голову погрнать. Ну вот совсем не хочет. Устал он или несприят-ности у него — не суть, о садится поиграть он с одной устойчивой мыслью — "всех убью, анта останусь". И не интересет его твой высоконцептуальный стрейф или изысканность и реалистичность графики. Он НЕ ЭТО хочет от игры в принципе. Или другая ситуация, неверная знакомая многим: достопило тебя в квесте о коком-либо моменте. Ну вот хоть тресни — не идет дальше и все. И что теперь? Зобить на игру или в тысячный раз перебирать нодо-евшие предметы, добы их куда-нибуда тнуть в нужной последовательности? Не лучше/проче ли расплосать в собствен-ной беспомощности и зопнать в гойд? И ведь таких людей — легионы! Ты даже представить себе не можешь, сколько пи-сем приходит с просьбой: "Помогите, не могу пройти дальше. Мучное полого, похуел, оброс и отошол. Спасите...". Ток что не стоит по одной мерке всех равнять.

И, если верить дядьке Фрейду, "Сверх Я" — это идеал человека, несожонный в первую очередь его родителями. Как оно коноет против орксий дубинки, для меня остается большим секретом. Может, Гей-мер мне объяснит... Но примере.

## Геймер

Но пример... гм. Нет, бить женщину орксий дубинкой — увольте. Это неэсте-тично. Лучше — из крупного колибро кор-течно. Предварительно связей ей ноги уз-лом на зотылке, чтоб не убежала. Это — поджентельменски. А дубинкой... женщи-ну... еще и орксий... никогда!

Вообще, добовать мне к сказанному почти нечего. Все правильно. Хотел лишь слегка обелиться: лично я не пользуюсь руководствами и прохождениями, кодами и трейнерами, и многим всяким прочим, ес-ли именно игро. Мне это не нужно. Но ис-пользую весь доступный инструментарий, если мне хочется, например, быстро до-браться до финального босса и посмотреть в его мерзкие позенки. Цели тут могут быть любые — скожем, проверить провильность



прохождения, идущего в журнал. Или высунуть что-то об игре. Или скриншот снять. Или еще чего — всякое бывает.

Ката прова по всем параметрам (которые у нее знатные): у всех — свои вкусы и предпочтения, и не надо своей карточкой судить чужой калибр.

## Письмо пятое

Привет, Катя и Геймер!

Наконец решила написать вам о нашем, как ни банально это звучит. [...] По письмам ваших читателей и по вашим ответам я проследил странную тенденцию выкладывать прохождения на диск, с чем я, собственно, и не совсем согласен. Из этого хотел бы дать вам совет, если вы к нему прислушаетесь хоть наполовину, то продвинетесь к золотой серединке на пару шагов. Так вот, совет: я считаю, если в журнал выкладывать материалы по совершенно действиям, без которых нельзя пройти игру, а на диск все остальное, то, думаю, и в журнале освободится место, да и людям перед каждой звездочкой не нужно будет лезть на компю. Ну а если кто хочет все тайны и промежуточные советы почтить, может прочитать на компю, ведь информация в голове укладывается...

С наилучшими пожеланиями,  
djed [djedol@mail.ru]

## Геймер

Уважаемый djed, сказанное тобой полностью соответствует тому, что мы сейчас делаем. Мне даже комментировать нечего (как подставка, право слово). Полюбопытствуйте варианты руководства и прохождения помещаются на компю. Наиболее ценная информация, в них присутствующая, публикуется в журнале (если таковой ценной информации слишком мало или она только такая и есть и ее слишком много — тогда в "Матрицу" ничего не идет). Все правильно.

## Ката

Мне также хотелось отметить, что это полностью отвечает нашим намерениям. Причем мы никоим образом не собираемся загромождать на диск больше, чем это было бы удобно читателям. В журнале всегда останется наиболее важная информация по игре, плюс необходимые и важнейшие элементы прохождения (эдакий "Хинт-блок" — помните, была такая рубрика?). И вообще, у меня будет небольшое пожелание всем, кто любит на досуге анализировать структуру журналов: мы исходим из того, что мы (редакция) — сами увлеченные игроки, а потому вряд ли сделаем нечто такое, что будет народу неудобно!

## Письмо шестое

Здравствуйте, редакция журнала "Игромания".

Мой старший брат регулярно покупает "Игроманию" в киоске и дает мне почитать. Журнал интересный, но — почему вы пишете



Художник — Дарья Кузнецова.

в основном о "кровавых" играх? (UT, Q3, HL, Diablo и пр.), почему так много игр, написанных насилием, убожеством, взрывами и выстрелами. Где "добрые" игры? Мне, например, очень нравятся игры PETZ (Catz & Dogs), The Sims, Creatures, Little Big Adventure 2. Неужели подобных вещей больше не делают? Мне кажется, "Игромания" испытывает недостаток в "добрых" играх, и я думаю, что хотя бы один читатель согласится со мной, о нем мы рискуем превратиться в общество кровавых монстров. :-)

Прошу принять мое мнение всерьез.

Марина Сухарева [Тобалька]

## Ката

Это не "Игромания" испытывает недостаток в добрых играх, это вся игровая индустрия его испытывает! Ведь часто понятие "кровавая игра" ассоциируется со взрывом, интерналом и лужами крови повсюду. Сделайте интересную "добрую" игру на несколько порядков сложнее, чем очередной мясной шедевр. Вот и получится, что рынок у нас в основном для агрессивной настроенной молодежи, а разумного-добраго-вечного днем с огнем не сыщешь. "Позиционист" же остаются только малочисленные экономические симуляторы, симуляторы жизни (Creatures, The Sims, Petz) и прочие квесты да тетрисы... Кстати, я тут задумалась и ужаснулась — а ведь действительно, я не могу вспомнить ни одной по-настоящему популярной "доброй" игры неинтеллектуального и некастового (получеского) характера. Эй, други-читатели! Можете, из вас кто вспомнит?

## Геймер

Я не читатель, но смиренный друг, и поэтому позволю себе попробовать

вспомнить... ммм... Counter-Strike? Если одному ходить по уровню, то очень добрая игрушка получается. Любуешься на архитектуру. По яйкам лазаешь. Эдакая философская идиллия с самими собой, и солнце розовое в золотистую крапинку. Красота!

На самом деле, некоторые игры, которые не симуляторы и не квесты, но совершенно мирные, я могу назвать. Но — и вправду, попробуйте сами вспомнить, сделайте Катюшке приятное. Тем более что такие игры были действительно не столь много. А еще — приведу мнение тов. Кузнецова, который периодически урод... я хотел сказать, рисует нашу обожаемую Катеньку. Цитирую со слов, как запомнил. Высказано в свойственной Кузнецову тактичной, сдержанной манере.

"Приветно!!! Хватит уже давать кровавые игрушки!!! Кишко у них тонко, не могут никак много игру интересной сделать, кроме как с морем крови!!! А что, спокойную человечную игру, где никого резать-убивать не надо, так уже все, словно, не умеют?!. Это каждый дурак может — море крови новаторство, о вот что нет и интересно было — оно куда сложнее!!!"

А ведь верно, если в DOOMаться.

## Письмо седьмое

Ave Gamert!

Пишу вам на счет поднятой вами в 12-м номере темы про действие виртуальных миров на человека. Вы пишете, что, заменив реальный мир на виртуальный, человечество может вымереть, как и та крыса, которая дошла на кнопку, получая удовольствие. И слышется, что помяну реальному миру уже имела место в древнем Риме и это его побуждо. Но если вы помните, пришли варвары и захватили погрязший в роскоши город. Именно это и случилось с человечеством, если все пойдет по вашему плану.

Итак, вот несколько сценариев развития человечества.



Художник — Дима Кузнецов.

8. Прилетят добрые инопланетяне, подарят/продадут нам высокие технологии и расскажут, чего следует, а чего не следует делать. Интересный вариант, но тем не менее вполне возможный.

9. Начнется мировой финансовый кризис, обанкротятся ведущие мировые корпорации, запад попадет в депрессию, человечество откинется назад в технико-экономическом прогрессе. Вполне возможный вариант.

10. На VR зобьют, ток как проще будет вживить себе электроды (как крысе) и сидеть, давить на кнопку. Не дай бог, конечно, но вполне возможный вариант.

11. Кучка военных/политиков/просто плохих людей/суперкомпьютеров создадут технологию психического/тепловизионного/еще какого-нибудь контроля и все человечество превратится в бездушных марионеток. Вполне возможный вариант.

12. И, наконец, нечто из разряда фантастики. Технолология VR станет служить только во благо цивилизации и, опираясь на нее и другие науки, нас ждет действительно светлое и великое будущее.

Вот так, как считаю я, возможны варианты будущего. Да, сразу говорю, варианты типа мировой чумы, суперземлетрясения или нового ледникового периода — это почти аналоги 6-ого пункта.

1. Если цивилизованная Америка и Европа начнет поголовно уходить в виртуальный мир, то страны Азии, Африки и Южной Америки сразу увидят в этом свой шанс стать мировым лидером и их войска непременно направятся к опустевшим (в смысле — люди будут сидеть по домам, подключенные к виртуальной реальности, и внешне это будет выглядеть как безжизненные города) землям цивилизованного запада. А там уже захватчики, помня судьбу бывших хозяев захваченных земель, скорее всего, запретят технологию виртуальной реальности (VR). Данный сценарий хоть и возможен, но маловероятен.

2. Технолология VR первым делом попадет к военным, которые, утратив все ее плюсы и минусы, запретят производство подобного оборудования и будут сами, чисто в военных целях, его использовать (это и подготовка солдат, и просчет боевых операций). Один из очень возможных вариантов.

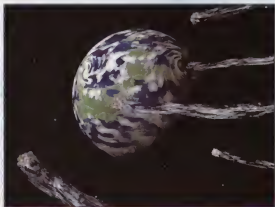
3. Возможно, что и политиканы договариваются об опасности VR и запретят его использование. В этом случае VR станет в один ряд с наркотиками, но из-за явной дороговизны будет не самой распространенной. Самый вероятный вариант.

4. Раньше начнется эра массовых космических полетов и колонизации солнечной системы. В этом случае Земля, может, и погразнет в сетях VR, а вот колонии — навряд ли. Маловероятный вариант (потому что компьютерная техника развивается быстрее космической).

5. Если человек — все же только сочетание белого и серого вещества головного мозга (т.е. никакой ни души, ни астрального тела нет), то возможен вариант интеграции человека и машины. Т.е. всю вашу личность зашьют в микрочип и вставят в компьютер, и это будет по сути вечной жизнью. Вполне возможный вариант.

6. Начнется, конечно из-за чего, Третья Мировая война и тогда уже вопрос будет стоять о выживании человека вообще. Один из очень возможных вариантов.

7. Прилетят злые инопланетяне и за пару дней сотрут человечество с лица Земли. А чем это не вариант.





А вообще, все эти разговоры об опасности ВР — не более чем просто треп, как от снежных лодок или привидений. И еще, не считайте меня писанином, просто посмотрите вокруг и включите логику.

С уважением,  
Николай aka Kosh [Кузбасс]

### Геймор

Ностоло попросил вернуться к поведенческому манию в ответе на Второе Письмо. Как вы легко можете догадаться, ноше Общество (ИГРО) исповедует концепцию, очень близкую к высказанной. Николай в совершеннейшей степени прав в своих предположениях, хотя и не угадал самой сути. Поясняю. Ноша цель состоит в том, чтобы погрузить Россию в виртуальный хаос, посредством этого добиться контроля над массами и ночью наступление на Дикий Запад. Причем еще роньше зомбированных масс на Запад деннтся "Игромания" (заметили надпись "Номер один в мире" на обложке, по поводу компюта? вот — с этого все и начиннется), подчиняя и покоряя всех и вся благодаря своей новой интоксикационной бумаге. Алоколизис придет. А мы — те, кто его воплощают. Считайте это тринадцатым и самым вероятным вариантом.

Но будет и четырнадцатый. От неугомонного Кузминичева, который имеет собственную, совершенно непопечную, но абсолютно конкретную точку зрения по поводу дальнейшей судьбы погружающегося в пучину виртуальности человечество. Итог, слово товарищу художнику. Также примерно — как заполняя. Высказано после прочтения письма.

"Во — правильно!!! А умения есть еще вариант, и он — самый вероятный!!! Автомобиль будет ездить все быстрее, сиденье — становится все просторнее и мягче, люди перестанут вообще вылезать из машин, в ре-

зультате этого у них двигательные способности атрофируются и человечество вымрет!!!"

Такие вот дела. Говорю же — алоколизис грядет. Так или иначе.

### Письмо восьмое

Хотел просто подчеркнуть очевидный факт, что компьютерные игры уже сегодня и сейчас немало ценно раздражают... Более того, они эти делапи с первых дней своего существования. А вообще, умные люди сначала испытывают нововведения на ком-нибудь другом (как альтернатива, наблюдая, а потом, если стенья рискованности, летальности, обломности и т.д. для себя, уже решают, как "вернее" поступить. Получит удовольствие за счет здоровья или не стоит???

И ничню я склонен думать, что мы уже сейчас теряем немало от своего здоровья (и не только зрения). Думаю, немало людей со мной согласится. Но, судя по всему, удовольствие народ от игр получает "значительно" больше, чем требуется для принятия решения при современном положении дел...

С наилучшими пожеланиями,  
Photon  
[IIDForever@mail.ru]

### Ката

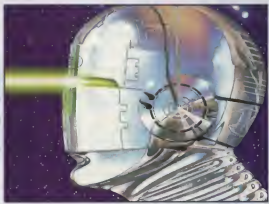
Странно, не очень-то замечала, что от игр здоровье портится. По моему, ничего подобного не происходит — хороший монитор и нормальный режим игры даже на зрение не сильно влияют. Некоторое время назад я общалась с одним так называемым "психологом" — он кинжикую про роз писар про компьютерные игры. Так вот, этот гений вообще утверждал, что 3D Action продуктивно влияет на моторику пальцев и развивает скорость восприятия. Его понять можно — ему гонорар за книгу как роз игровые разоботники платили, но все-таки — подобную

пургу гнать не стоило. Так что ничего такого уж страшного в играх нет, и как вид "получения удовольствия" они гораздо безопаснее того же секса.

### Письмо девятое

Приветствую! Прочитал вашу статью "Жизнь на острие игры". С первого взгляда довольно интересно, я вообще люблю подобные статьи. Но если вдуматься, то это все довольно глупо. Технологии, компьютеры заполняют жизнь человека, уводят его от реальности. Слишком писанинственно. Ведь жизнь прекрасна!!! Сколько всего интересного вокруг нас. А кто уходит "в компьютер" — это его выбор. Он глуп и слоб. В реалии он не получает достаточной отдачи от общества. Многие пускают себе пулю в лоб, других "спасают" наркотики, третьи уходят в виртуальность. Я, например, за компом сижу достаточно большой процент своего времени, но я не ухожу в виртуальность, просто я отдыхаю и общаюсь, в общем — живу! И чтобы не было плохо, надо, как говорил известный музыкант Шеллчус: "Не замыкаться, не записываться на кампильо, либо сторить, а так — поймаешь, как мир замечательный". Я с ним согласен!

Владимир Смаровин aka Scorp  
[vosmar@mail.ru]



### Ката

Основное отличие человека от обезьяны даже не в том, что человек круче, не имевший и умел разные новые "удовольствия" для себя изготавлять. Основное отличие в том, что человек — животное крайне социальное. Не может он без других толка же. Даже если в голос кричит: "ненавижу всех", эти самые "все" человеку необходимы, как воздух. И никакие другие удовольствия не способны сравниться с удовольствием "быть принятым, стать своим".



Представим себе прыщавого неудачника, который не нравится девушкам, над которым насмехаются одноклассники и в котором вообще жизнь не в радость. И вдруг в один прекрасный день выясняется, что этот лентяй — гениальный и непревзойденный игрок в, допустим, Кваку. Уйдет ли он в виртуальность? А фиг с дв! Посидит лентяйка дамо, а потом пойдет в люди — чемпионы выигрывать. Потому что неотъемлемая часть игрового удовольствия — поделиться этим с кем-нибудь. А потому человек, даже полностью и с головой уходя в игры, все равно будет периодически «выныривать» в общество себе подобных.

## Геймер

Я бы хотел провалиться тему. На этот раз — уже серьезно. Думаю, каждый из вас неоднократно слышал разговоры про «уход в виртуальность», «отрыв от реального мира», «отказ от серой обидной жизни ради заповедных красот компьютерного лутс-тарница» и прочие подобные в аналогичном ракурсе. Однако — лично я до сих пор, при всем своем богатом опыте общения с геймерскими ладами, не встречал ни одного человека, который бы «ушел в виртуальность». Иначе говоря — человека, который максимально, насколько это возможно физиологически (жреть и спать-то всем надо!), отказался от реального мира и с головой погрузился в игры и любые им подобные вещи.

Вопрос к вам. Кто-нибудь из вас знаком с подобными людьми? Именно лично знаком, а не «слышал про них». Выкладывайте, чего думаете и чего знаете. Мы с Катей с нетерпением ждем.

## Кати

Ну вот, но зтом все. Но камлоте читой-те продолжение «Почты» — письмо, пришедшее подзаголовком «Смерть PC», являющееся продолжением дискуссии, поднятой несколькими номерами назад. Собственно, Геймер про него говорил во вступлении.

Я, как обычно, желаю вам всего наилучшего, интересных игр и мощных камлов, а нам с Геймером — лобовые вашик писем. И на сладкое — очаровательное поэтическое произведение, которое было прислано в редакцию некоторое время назад. К сожалению, ном не удалось связаться с автором и спросить его разрешения на публикацию... но, надеюсь, он не обидится :)

## Письмо десятое, которое и не письмо вовсе

Автор: Гурый Юц  
Прислана: Никита [gurguts@chat.ru]

Не играйте, дети, в Кваку,  
Потому что Квако — кака!  
В Кваке пулями стреляют  
И ручьями льется кровь!  
В Кваке злые кулгоны,  
У них толстые... штаны,  
Не играйте, дети, в Кваку,  
А играйте — в Лору Крофл!

Эта самая Лорниско  
Вся такая — как ириска!  
Ток бы все ее и скушал  
Или просто облизал!

Зарулите Лору, дети!  
У ней толтая в карсете!  
И такие части телол..  
И разворотные глазол..

Не играйте, дети, в Кваку!  
Лучше — скушайте собаку!  
Лучше пейте, дети, вадуку  
И курите аношу!  
... Я лошел, пордом, до ветру  
И, пржев, показал Тетрис.  
Вот сейчас помю руки —  
И подробно олицу.

Над вашими письмами увлеченно мудр-  
ствовали:

Катя  
Геймер

Кати [kat@igromania.ru]  
и Геймер [gomer.soboka.igromania.ru]

P.S. От Кати. Да, всех «Защитников Отечества» — с праздником. А всем, кто не сподобится — желаю, чтоб минувало. Давеш профессиональную армию!

P.S. От Геймера. Хачу ипоследак сообщит, что сказанное в ответе на второе письмо — шутка. Смеяться по слову «попото». Пишу данный постскриптим, памятуя, как аграмное число ладей приняло за чистую монету статью «Как стать отцом в Counter-Strike». Да и алеть же, мало ли — может, в MYPE найдутся люди без чувства юмора, читающие наш журнал, потратят кучу сил и денег на лабораторные экспертизы нашей бумки, обнаружат вещество, которым она пропитана, выяснят, что с помощью этого вещества мы воздействуем на психику людей, вызывая в них почти наркотическую зависимость от игровой виртуальной реальности (примерно как у тех подопытных крыс из «Жизни на острие иглы»), причем взяли мы эту бумку вовсе даже не на секретных складах МВР, а в совершенно ином месте, называть кокое я не имею права... зачем нам лишние хлопоты! Так что — шутка. Все фишка, кроме пчел. Впрочем, пчелы — тоже. До встречи в следующем номере.

P.S.2 Коти напоминают... поздравляю всех женщин, читающих наш журнал, с Воссымью Марта, праздником феминизма и конституционной матриархата! Желаю вам всего наилучшего, что оидесот — желать и получать желаемое. И теперь — до встречи! :)



# РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания и от завышенных цен, которые иногда накручивают продавцы, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь. Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляете на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свое имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с озноченным родителем).

3. Суммо, которую вам требуется оплатить, указано на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — форма №ПД-4) и заполняете его (образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполненную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите: "Подписка". Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (сначала звоните гапосом).

Учтите, если ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы раньше, чем вы их заказали, а также за следующего, на — все равно указанное вами количество.

## Извещение



Форма № ПД-4

000 "Игромания-М"  
(наименование получателя платежа)  
7705301240  
(ИНН получателя платежа)  
№ 40702810400010000049  
(номер счета получателя платежа)  
в отделении №1 АКБ  
(наименование банка и банковские реквизиты)  
Металлиинвестбанк  
корр./сч. 30101810100000000163  
БИК 044585163  
Подпись на "Игроманию" с 9 апреля — сентября 2002 г.  
(наименование платежа)  
Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.  
Платательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир

## Квитанция

Кассир

000 "Игромания-М"  
(наименование получателя платежа)  
7705301240  
(ИНН получателя платежа)  
№ 40702810400010000049  
(номер счета получателя платежа)  
в отделении №1 АКБ  
(наименование банка и банковские реквизиты)  
Металлиинвестбанк  
корр./сч. 30101810100000000163  
БИК 044585163  
Подпись на "Игроманию" с 9 апреля — сентября 2002 г.  
(наименование платежа)  
Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.  
Платательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с мая 2001 г. по октябрь 2001 г.)

или на двенадцать месяцев (с мая 2001 г. по апрель 2002 г. включительно) с CD-ROM или без на редакционным (невыходным) ценом.

Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 6 апреля.

Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

**Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р/сч. 40702810400010000049 в отделении №1 АКБ "Металлиинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163.**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Подписка на "Игроманию" (май — октябрь)" и обязательно укажите свой адрес.

Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы)

и отнесите до 9 апреля в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.



Цены указаны без учета стоимости доставки!



11 999 – 10 р.



3 999 – 10 р.

с CD-ROM – 20 р



4 999 – 10 р.



5 999 – 10 р.

с CD-ROM – 20 р



6 999 – 10 р.

с CD-ROM – 20 р



7 999 – 10 р.

с CD-ROM – 20 р



8 999 – 10 р.

с CD-ROM – 20 р



9 999 – 10 р.

с CD-ROM – 20 р



10 999 – 10 р

с CD-ROM – 20 р



11 999 – 10 р.

с CD-ROM – 20 р



12 000 – 20 р.



42 000 – 20 р.



52 000 – 20 р.



62 000 – 20 р.



82 000 – 30 р.



92 000 – 30 р.



102 000 – 30 р.

с CD-ROM – 40 р



112 000 – 40 р.

с CD-ROM – 50 р



122 000 – 40 р.

с CD-ROM – 50 р



с CD-ROM – 50 р

## ВНИМАНИЕ!

Книги и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в 20 минутах ходьбы от м. Люблино), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 (кроме выходных) по тел. (095) 975-7409, 975-7410, или приобрести наложенным платежом (вы будете платить по почте при получении).



«Место действия: «Вавилон-5» – 40 р



«Звездный Вавилон» – 100 р



Выпуск №2 – 30 р.



Выпуск №5 – 30 р.



Выпуск №6 – 30 р.



Выпуск №9 – 40 р.



Выпуск №2 – 40 р.



Выпуск №3 – 40 р.

Заявки направляйте по адресу:  
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Колосиничу Д. В.  
Или электронной почтой: [kolo@igromania.ru](mailto:kolo@igromania.ru).  
Стоимость пересылки около 35 р.

Заказ также можно оформить на  
нашем сайте: [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)

Москвичи могут оформить заказ на  
доставку книги и журналов на дом.  
Стоимость доставки от 40 р.

Три героя...  
...три приключения...  
...одна судьба



Ролевая игра,  
приключение и аркада,  
объединенные новейшей  
3D технологией,  
выполненная в жанре  
Adventure  
Fighting.

## Возвращение Черного Дракона

# ВОСКРЕШЕНИЕ



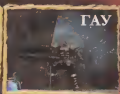
ДАЙКО

ДОМЕНИКО

- Каждый герой имеет свой собственный метод борьбы: атака, хитрость и магия.
- 12 различных боевых комбинаций для каждого из трех героев, дают вам небывалые возможности для одиночных поединков.
- Два мистических мира, Айрос и Саграс, представленные на восьми уровнях.
- Пять различных арен для поединков в каждом мире.



Жрица,  
выполняющая  
священную миссию



Легендарный рыцарь,  
ищущий ответы



Человек-Демон,  
жаждущий мести



©2000 Dinamic Multimedia, S.A.  
Developed by Nebula Entertainment, S.L.  
All rights reserved.



©2000 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь  
в коммерческий отдел «Руссобит-М»:  
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;  
телефон технической поддержки (095) 212-27-90;  
e-mail: office@russobit-m.ru; web: www.russobit-m.ru